



Animaatiosarjan konseptisuunnittelu

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelman opinnäyte
Visuaalinen suunnittelu
Toukokuu 2010
Tuuli Juntunen
Kiira Kalliomäki
Jaakko Tyhtilä

OPINNÄYTTEEN TIIVISTELMÄ

Viestintä / Visuaalinen suunnittelu

Tuuli Juntunen, Kiira Kalliomäki, Jaakko Tyhtilä

Cherry Pies – animaatiosarjan konseptisuunnittelu

Kirjallinen tutkielma

05/2010

120 sivua

Ryhmämme tavoite oli kehittää tuore, toimiva ja kiinnostava animaatiosarjan konsepti. Asettamamme tutkimustavoite oli selvittää, mitä on huomioitava kun kehitetään moniosaista sarjakokonaisuutta verrattuna lyhyempään yksittäiseen tuotokseen, sekä käsikirjoittamisen että animaation teknisen toteutuksen osalta. Projektin pääasiallinen tavoite oli omaperäisten ja ilmeikkäiden hahmojen kehittäminen ja hahmonluontiprosessiin perehtyminen, uskottavan maailman luominen, sekä näiden molempien kehittäminen sarjan idean ja tavoitellun tunnelman mukaisiksi.

Toisena tavoitteena oli animaation käytännön toteutusta varten tarvittavien teknisten ja taidollisten valmiuksien hankkiminen, sekä oleellisten ja toteuttamiskelpoisten työprosessien selvittäminen ja valmistelu.

Kolmantena tavoitteena oli kerätä markkinointikelpoisen ja valmiin myyntipaketin kokoamiseen tarvittava tietoperusta ja koostaa konseptin markkinointia varten tarvittava pitch bible.

Huomasimme prosessin aikana, kuinka paljon työtä ja aikaa vaaditaan tämän laajuisen kokonaisuuden muotoutumiseen, minkä vuoksi tutkintotyömme aihe päätyikin lopulta keskittymään lähes kokonaan sarjan ennakkosuunnitteluun, animoinnin käytännön toteutuksen sijaan. Tarkastelemme kirjallisessa osuudessamme sarjan suunnittelun vaiheita, työskentelyprosessiamme ja kohtaamiemme haasteita.

Aineisto: Kirjallisuus, verkkolähteet, animaatioreferenssit, kuvitukset

Asiasanat: animaatio, animaatiosarja, piirrosanimaatio, hahmosuunnittelu, burleski, retrofuturismi, konseptisuunnittelu, pitch bible, log line, taustasuunnittelu

THESIS SUMMARY

Media Programme / Visual Design

Tuuli Juntunen, Kiira Kalliomäki, Jaakko Tyhtilä

Concept design of the animated series Cherry Pies

Written

05/2010

120 pages

The goal of our group was to develop a working, fresh and interesting concept for an animated series. The research goals we set were to find out what should be considered when writing a script and the technical process of animating while developing a serial compared to working on a single short piece. The most important goal of the project was to develop eloquent and original characters while building an understanding of the process of character design, creation of a believable world for the characters to inhabit and developing these both together to accommodate the mood and idea of the series.

Our second goal was to build the knowledge base and skills for the practical realization of the animation, as well as figuring out and preparing the essential processes to achieve the desired results.

The third goal was to understand the requirements of a good marketing package and assembling a pitch bible for the marketing purposes of our serial.

During the process we came to understand the massive work required to form a concept of this scale, which led us to focus almost entirely on the preliminary stages of making a series instead of the actual animation process. In our written thesis we observe the stages of development, our work processes and the obstacles we came to face.

Material: Literature, web sources, animation references, illustrations

Key words: Animation, animation series, 2D-animation, character design, burlesque, retro-futurism, concept design, pitch bible, log line, background design

1	Johdanto	3
2	Tietoperusta ja työn lähtökohdat	5
2.1	Työn lähtökohdat.....	5
2.2	Ryhmän lähtökohdat ja työnjako	7
2.3	Työn tavoitteet	9
2.3.1	Kohderyhmä	10
2.3.2	Toteutuksen tavoitteet	10
2.4	Termien selventäminen.....	10
3	Työtavat ja menetelmät	13
3.1	Toteutustekniikan kartoitus ja valinta	13
3.1.1	3D-animaatio	13
3.1.2	Pala-animaatio.....	14
3.1.3	Nukkeanimaatio.....	15
3.1.4	Piirrosanimaatio.....	16
3.2	Työvälineet ja ohjelmistot.....	19
4	Hahmot.....	20
4.1	Persoonan kehittäminen	20
4.1.1	Motivaatio ja toiminta.....	23
4.1.2	Empatia	25
4.1.3	Kehon kieli.....	26
4.2	Hahmojen ulkonäkö	29
4.2.1	Ulkonäköratkaisuja	29
4.3	Hahmojen toteutustyyli.....	31
4.4	Referenssit ja inspiraatio.....	31
4.5	Hahmojen rakenne	38
4.5.1	Model sheets	39
4.5.2	Height relation chart	40
4.5.3	Color models	40
4.5.4	Construction sheet	41
4.5.5	Action sheet.....	42
4.5.6	Expression Sheet	43
4.6	Sarjan päähahmot	44
4.6.1	Mamie Morello	44
4.6.2	Ginny (Guinevere McGinnycuddy)	46
4.6.3	Dee-Dee (Dominga Domino).....	48
4.6.4	Hylky (Edmund).....	50
4.7	Sivuhahmot	51
4.7.1	Dr. (Richard) Rooster	51

4.7.2	(Boob/Busen) Elsa Größer	52
4.7.3	Cookie (Cracker) Größer	52
4.7.4	Uri Bin Réimy Tahiru	53
4.7.5	Candy Woo	53
5	Cherry Pies-maailma	54
5.1	Kaupunki	59
5.2	Cherry House	63
6	Käsikirjoitus	67
6.1	Dialogi	67
6.2	Kirjoitusprosessi	68
6.2.1	Pilottijakso	70
6.2.2	Pientä yhteenvetoa	73
6.3	Storyboard - kuvakäsikirjoitus	75
7	Pitch Bible ja Concept Bible	77
7.1	Log line	80
7.2	Markkinointi	82
7.3	Sarjan nimi	84
7.3.1	Sarjan Logo	85
8	Design	86
8.1	Designin lähtökohdat ja benchmarking	86
8.1.1	Full animation ja Disney	86
8.1.2	Cartoon – 50-luvulta lauantai-aamun piirrettyihin	87
8.1.3	Manga ja anime	90
8.1.4	Yhteenvetoa ja muita tyylillisiä esikuvia	92
8.2	Omaa tyyliä etsimässä	95
8.3	Kuvasuunnittelu	100
8.3.1	Viivan käytöstä	101
8.3.2	Värit	103
8.4	Taustasuunnittelu	103
8.4.1	Taustasuunnittelun vaiheet	105
8.5	Esimerkki Frame	109
9	Prosessin yhteenveto ja analyysi	113
9.1	Projektin eteneminen ja ongelmat	113
9.2	Ammatillinen merkitys	114
9.3	Sarjan tulevaisuus	115
	Lähteet	116
	Verkkomateriaali	116
	Kuvalähteet:	117

1 Johdanto

Projekti lähti käyntiin syksyllä 2009 kun kokosimme ryhmän alun perin animoidun musiikkivideon toteutusta varten. Päädyimme kuitenkin suunnittelemaan alusta asti uuden animaationsarjan konseptia. Tämän työn laajuuden vuoksi tutkintotyömme painopiste siirtyi animaation käytännön tekemisestä ja tämän prosessin raportoinnista lähes kokonaan uuden sarjan konseptin kehittämisen prosessiin ja teknisen toteutuksen ennakkosuunnitteluun.

Tutkintotyömme kirjallinen osio sisältää siis pääosin Cherry Pies-sarjan toteutuksen taustoittavaa tutkimusta, ei esimerkiksi käytännön vinkkejä animointiin. Aloitamme valottamalla aihevalinnan ja työskentelymme taustoja, ryhmän työnjakoa ja asetamme tutkintotyömme yleistavoitteet.

Seuraavassa osuudessa kartoitamme toteutustekniikoita ja esittelemme läpikäymämme vaihtoehdot lyhyesti. Päädyttyämme piirrosanimaatioon punnitsemme digitaalisen ja analogisen toteutustavan etuja sekä ongelmia. Selvitämme käyttämämme työvälineet ja ohjelmistot sekä määrittelemme tutkimuskysymykset toteutuksen suunnittelua varten.

Kolmas osuus käsittelee hahmoja. Aloitamme tarkastelemalla hahmojen persoonan ilmentämistä toiminnan, eleiden, ulkomuodon ja olemuksen kautta. Puntaroimme hahmojen toteutustyylin eri mahdollisuuksia ja selostamme tarkemmin hahmojen rakentumista, ja esittelemme erilaisia hahmojen animoinnin avuksi laadittavia hahmomallikuvia. Lopuksi esittelemällä päähahmomme ja oleelliset sivuhahmot.

Neljännessä osuudessa esittelemme sarjamme tapahtumien näyttämönä toimivaa retrofuturistista maailmaa, erittelemme siinä vaikuttavia erilaisia tyylivirtauksia ja selvitämme sen tunnelmiin ja nykyhetkeen vaikuttavia taustatekijöitä.

Viides osio kertoo käsikirjoitusprosessimme vaiheista, sen haasteista ja käännekohdista.

Kuudennessa osiossa paneudumme pitch biblen kokoamiseen ja esittelemme lyhyesti sarjan markkinointimahdollisuuksia.

Seitsemäs osio käsittelee sarjan toteutustyylin valintaa; siihen johtaneita pohdintoja ja huomioita, jotka on tehty erilaisten piirrosanimaatiotyylien ja muiden tyylillisten esikuvien tutkimuksen pohjalta. Käymme läpi kuvasuunnittelun teoriaa ja sen

soveltamista omassa animaatioissamme, taustasuunnittelun vaiheita ja lopuksi havainnollistamme esimerkillä yhden framen kuvallisen koostamisen vaiheet.

Kahdeksannessa ja viimeisessä osiossa pohdimme työprosessiamme kriittisesti ja teemme yhteenvetoa siitä, mitkä käytännöt toimivat ja mitkä eivät. Lopuksi tarkastelemme opinnäytetyömme merkitystä meille ja sarjan tulevaisuutta.

2 Tietoperusta ja työn lähtökohdat

2.1 Työn lähtökohdat

Kaikki työryhmämme jäsenet ovat kunnostautuneet kuvituksen tai animaation saralla, joten oli selvää, että jotakin sen suuntaista haluaisimme opinnäytetyöksemme tehdä. Tuuli oli saanut toimeksiannon animoidun musiikkivideon toteuttamisesta ja värväsi mukaansa Jaakon ja Kiiran. Musiikkivideon tuotanto kuitenkin kariutui tilaajan puolelta. Saimme kuulla eräällä toisellakin bändillä olevan kiinnostusta animoitua musiikkivideota kohtaan, mutta koska aika alkoi käydä vähiin, emmekä voineet enää hyväksyä mahdollisuutta toisesta peruutuksesta, aloimme kallistua omaehtoisen tuotoksen suuntaan.

Koska halusimme panostaa erityisesti hahmosuunnitteluun, olisi sääli jos hahmot eivät pääsisi seikkailemaan kuin yhdessä lyhyessä tarinassa. Päädyimme suunnittelemaan sarjaa lyhytelokuvan toteutuksen sijaan. Kun mietimme sarjallemme teemaa, muistimme 80-luvun yhteiskunnallisesti opettavaista sanomaa sisältäneet animaatiot, kuten *Captain Planet*. Leikittelimme ajatuksella luonnonsuojeluaiheisesta animaatiosarjasta, mutta teema olisi kuitenkin voitava esittää jotenkin omaleimaisesti, jottei lopputulos olisi liian saarnaava. Kenties sarjassa koetettaisiin pelastaa saimaannorppa pälkähästä? Entäs jos norppa olisikin niin lihava, ettei sitä saisi liikkeelle kuin kärryillä? Ja kuka tai ketkä pelastaisivat haisevan läskihylkeen Saimaalta? Teinimutanttininjakilpikonnatko? *Turtles-ilmiössä* meitä innosti ajatus siitä, että alun perin naurettavan ja absurdin kuuloisista ideoista ja hahmoista, jotka olivat lähteneet liikkeelle vitsistä tulikin supermenestyneitä. Turtles-teema jalostui sanaleikin kautta *Teenage Mutant Ninja Burleskiksi* ja näin olimme salakavalasti löytäneet sarjalle teeman. Siinä missä Turtlesit alun perin peilasivat ironisesti kahdeksankymmentäluvun ninjabuumia, tällä hetkellä on havaittavissa retro- tai vintagehenkiseksi kutsuttua liikehdintää. Sen tiimoilta myös *burleski* on ilmiönä vaivihkaa rantautunut Suomeen. Burleski vaikutti pitävän sisällään temaattisesti tarpeeksi inspiroivia ideoita jopa kokonaisen sarjan tunnelmaa kannattelemaan. Aiheeseen sisältyvinä oleellisena teemoina ovat naisellisuus, ennakkoluulottomuus ja erilaisuuden ylistys yhdistyneenä erotiikkaan ja räväkkäänkin hurvitteluun. Halusimme lähteä rakentamaan sarjaamme ja

sankareitamme näistä lähtökohdista ja tehdä heistä niin ulkonäöltään kuin luonteeltaankin mahdollisimman erityyppisiä naisia.

Kaikkia työryhmän jäseniä kiinnostivat burleskiin liittyvä teatterin keinoin esitettävä parodinen huumoriviihde, kauniit, erikokoiset ja -näköiset naiset, koreilevat puvut sekä burleskista henkivä romantisoitu vanha aika ja muu sen estetiikka. Lisäksi burleskissa hienoa on rajojen rikkominen. Rajoittunut käsitys naiskauneudesta ei koske burleskiesiintyjiä. Jokainen nainen voi olla viettelevä koosta ja ulkomuodosta riippumatta, eivätkä naisellisuuteen liittyvät piirteet itsessään ole paheita. Parhaiden burleskiesiintyjien lumo piilee itseluottamuksessa. He osaavat iloita naiseudestaan ja seksuaalisuudestaan.

Cherry Pies-tytötkin edustavat kukin erilaista vartalotyyppiä: yksi hahmoistamme on suuri ja runsasmuotoinen, toinen laiha ja pienirintainen mutta isopyllyinen, kun taas kolmannen hennon vartalon on vanhuus jo painanut kasaan. Neljäs on kirjaimellisesti hylje. Nämä naiset kohtaavat arkielämänsä ilot ja surut - joissa kenellä tahansa on kestämistä - post-apokalyptisessä maailmassa, joka on teknisesti ja moraalisesti rappeutunut. Sarjan teemoiksi muotoutuivat naiseus, sukupuoliroolit, stereotypiat ja ennakkoluulot, fetissit, tissit, seksuaaliset patoumat ja -turhaumat, sekä monenlaiset muut henkilökohtaiset ja yhteiskunnalliset ongelmat. Samalla se kertoo ihmisenä kasvamisesta, itsensä hyväksymisestä ja paikkansa löytämisestä maailmassa sekä perheen ja ystävyyyden merkityksestä.

Rimaa ei siis asetettu matalalle kun lähdimme työstämään lopputyötämme syksyllä 2009. Tavoitteemme oli suunnitella kokonaisen animaationsarjan konsepti ja toteutus mahdollisimman herkullisesti. Emme tulisi tekemään tutkimusmatkaa animaation perusteisiin ja historiaan, sillä aiheesta on olemassa jo paljon ansiokasta materiaalia. Halusimme syventää osaamistamme animaatiosta meillä jo olevan tiedon pohjalta, ja tutkia animaation ilmaisumahdollisuuksia tarinankerronnan välineenä oman sarjamme toteutuksessa. Pääpainotuksemme on nimenomaan sarjamme suunnittelulla eikä varsinaisella animaation teorian tai -historian tutkimuksella.

Useimmissa koulumme opinnäytetöissä animaatiota on lähdetty työstämään valmiin käsikirjoituksen pohjalta, tai ainakin lopputulokselle on asetettu tilaustyön muodossa jonkinlaiset vaatimukset ja raamit. Aloittaessamme sarjamme konseptin kehittämisen

meillä ei ollut valmiiksi määriteltyinä mitään. Tämä tarkoitti vapautta päättää itse kaikesta, mutta samalla moninkertaisti tarvittavan työmäärän verrattuna tilanteeseen, jossa meillä olisi ollut jotakin jonka päälle rakentaa.

Visuaalisen suunnittelun opinnäytetöissä usein keskitytään tarkastelemaan valmiin tuotteen ulkoasua ja sen rakentumista. Tätä työtä edeltävään suunnitteluprosessiin paneudutaan suhteellisen vähän. Usein tämä johtuu siitä, että lopputuloksen vaatimukset on jo määritelty ennen kuin työhön käydään. Tarkastelemme tässä opinnäytetyössä visuaalisen suunnittelijan näkökulmasta sitä työprosessia, joka vaaditaan ennen kuin animointityötä voidaan lainkaan aloittaa. Täten tutkimuksemme painopiste tulee olemaan enemmän toteutusta edeltävä suunnitteluprosessi kuin varsinaisen lopullisen animaation toteutuksen selostus.

Tiedostimme, että tämän laajuinen kokonaisuus on lähes mielipuolinen hanke meillä käytettävissä olevan ajan ja resurssien puitteissa, mutta kunnianhimoisina päätimme silti lähteä siihen. Miksi tyytyä vähempään?

2.2 Ryhmän lähtökohdat ja työnjako

Koska työryhmämme on pieni, jokainen tulee osallistumaan kaikkiin suunnittelun osa-alueisiin. Kuitenkin oli selvää, että tiettyä työnjakoa on hyvä tehdä jo aikataulullisista syistä, mutta myös jokaisen ryhmäläisten omien vahvuuksien mukaan.

Tuuli on tehnyt lukuisia kuvituksia ja storyboardeja, ja tällä hetkellä hän on työllistettynä Colossal Order-pelifirmassa graafikkona. Hän oli myös Kiiran kanssa tekemässä MTV3:n järjestämän Ainemaatio 2009-kisan voittanutta The Sink -animaatiota. Tuulin pääasialliseksi tehtäväksi ja vastuualueeksi tuli viedä eteenpäin hahmojen suunnittelua.

Kiira aloitti vuonna 2009 harjoittelun animaatiofirma Anima Boutiquella ja jatkoi tämän jälkeen kokopäiväisenä työntekijänä. Työnsä kautta hän on perehtynyt animaation ammattimaiseen toteuttamiseen. Kiiran päävastuualue tuli olemaan pitch biblen kokoaminen ja mahdollisten työssään oppimien hyvien käytäntöjen opettaminen muulle työryhmälle. Lisäksi koska hänellä on ainoana käytössään Wacom Cintiq-piirtonäyttö, hän tulee vastaamaan animaation clean-up vaiheesta eli puhtaaksi piirtämisestä, kun pääsemme animointiin asti.

Jaakko on tehnyt usean vuoden ajan kuvituksia eri tilaajille. Koulun aikana hän on paneutunut liikkuvan kuvan efektointiin ja kompositointiin. Hänen päävastuualueekseen tulee sekä taustojen layout- että kuvan ennakko- ja jälkikäsitteilyn suunnittelu, ja lopullisen animaation kompositointi.

Jokaisella meistä oli omat vahvuutemme ja omanlainen visionsa sekä estetiikasta, animaation toteutuksesta että käsikirjoituksesta. Teimme tietoisin riskin, kun emme valinneet yhtä henkilöä ohjaamaan koko projektia siten, että hänellä olisi päätöksissä viimeinen sana. Toisaalta, kun otetaan huomioon ettei kenelläkään ollut valmista näkemystä siitä mitä tuleman pitää, ei olisi ollut järkevää laittaa liiallista valtaa tai vastuuta kenenkään harteille. Olimme vakuuttuneet siitä, että luova prosessi johon jokainen antaa omanlaisensa panoksen ja eriävän mielipiteensä, saattaa paitsi aiheuttaa konflikteja, myös johtaa mielenkiintoisempiin ratkaisuihin.

Prosessin alkuvaiheessa koimme käsikirjoituksen olevan toissijainen asia. Koska ryhmämme koostuu kolmesta visuaalisesta suunnittelijasta, painottaisimme eniten esteettiseen elämykseen. Jaksot rakentuisivat lähinnä hahmojen väliseen vuorovaikutukseen perustuvista sketseistä. Taloudellisen tulosvastuuttomuuden mahdollisuus oli myös yksi syistä, miksi lähdimme tähän hankkeeseen juuri nyt. Meillä oli hyvä tilaisuus tehdä suurempi projekti vielä nyt, ennen kuin olemme kaikki niin syvällä työelämän rattaissa ettei tällaiselle taloudelliseen voittoon tähtäämättömälle puuhastelulle enää ole aikaa. Jo nyt Kiira ja Tuuli tekevät täyttä työpäivää, mikä vaikutti luonnollisesti käytettävissämme olevaan aikaan. Tämän lisäksi oli otettava huomioon, että Kiiran asuessa Helsingissä emme voineet kokoontua kuin parhaimmillaan kerran viikossa. Koska valitsemamme ohjaajaton työskentelytapa nojaa vahvasti ryhmässä ideointiin, tästä saattaisi muodostua ongelma. Aikataulut eivät varmastikaan tulisi pitämään, mutta ne oli silti hyvä asettaa jo alusta alkaen.

Arvelimme, että toiseksi heikoimmaksi kohdaksemme voisi muodostua muidenkin tuotannollisten seikkojen hallinnan puute tai olemattomuus. Budjettilaskelmia tai sponsoreita ei tällä porukalla juuri tulisi mietittyä. Koetimme rekrytoida erästä tuottajaa, mutta hän ei vaikuttanut kovin innostuneelta hankkeestamme – vaikkakaan tätä ei voitane hänen viakseen laskea, ottaen huomioon missä vaiheessa suunnittelu oli kun asiaa tiedusteltiin. Markkinoinnista meille tuli luonnostaan ajatuksia. Puoliksi vitsillä,

puoliksi tosissamme pidimme tuotteistamisnäkökulmaa esillä suunnitteluprosessin alusta saakka.

2.3 Työn tavoitteet

Vaikka meitä miellyttäneet teemat voidaankin koota burleski-termin sateenvarjon alle, ei sarjan ideointi kuitenkaan lähtenyt liikkeelle juuri burleskin tai muiden tämän hetkisten trendien kartoittamisesta. Tavoitteemme oli myös olla taloudellisesti riippumattomia, mutta ei välttämättä epäkaupallisia. On osattava nähdä ero sen välillä onko suunnittelun lähtökohta markkinoida tuotetta sarjan avulla (esimerkiksi Pokémon), vai tehdä sarja, joka on niin hyvä, että sen pohjalta voi tehdä myyntikelpoisia tuotteita.

Pyrkimyksemme ei siis ollut olla epäkaupallisia siinä mielessä, ettei sarjamme saisi olla myös myyvä, tai että tarkoituksella tekisimme jotain, josta yleisö ei voisi pitää lainkaan. Halusimme suunnitella sarjan, joka voisi muun tarjonnan seassa yllättää ja josta tulisi meidän oma lempisarjamme, jos sitä näytettäisiin televisiosta. Emme halunneet kirjoittaa sisältöä kohderyhmän mieltymysten mukaan, emmekä halunneet sensuroida itseämme lapsikatsojien takia. Esimerkiksi vaikka olemmekin suomalaisia, meidän ei ole pakko tehdä tarinastamme jouluteemaista kasvutarinaa tai edes sijoittaa sitä väen vängällä Lappiin tai muuhun kansallismaisemaan.

Tiivistetysti konseptimme tavoite on synnyttää joukko oman persoonansa omaavia hahmoja ja niiden ympärille maailma, jossa ne heräävät henkiin ja voivat elää omaa elämänsä. Tähän prosessiin sisältyy myös tarinan kirjoittaminen ja sarjan visuaalisen designin määrittäminen. Kun konsepti on saatu kasaan, kokoamme siitä niin sanotun pitch biblen, joka yhdessä pilottijakson kanssa muodostaa myyntipaketin, jonka avulla voimme teoreettisesti koettaa markkinoida sarjaamme mahdollisille siitä kiinnostuneille tahoille.

2.3.1 Kohderyhmä

Jotta voisimme kartoittaa kohdeyleisömme, tulisi meidän pohtia minkä tyyppisiä ihmisiä valitsemamme burleski-teema miellyttää. Burleskista ovat kiinnostuneet etenkin nuoret aikuiset, jotka arvostavat kauneutta ja haluavat näyttää hyvältä. Monesti burleskiesityksiä seuraamaan tullut yleisö näyttää lähes yhtä korealta kuin esiintyjät itse. Burleski yhdistää myös eri alakulttuurien edustajat saman katon alle. Esimerkiksi steampunk, rockabilly ja goottityyli maustavat monia burleskiesityksiä. Koska niiden vivahteita löytyisi myös sarjastamme, voisi olettaa sen vetoavan tähän samaan ryhmään. Kärjistetysti voisi sanoa, että kohdeyleisömme ydin ovat itsevarmat nuoret naiset, joilla on huumorintajua ja jotka rakastavat kaikkea kaunista ja koreilevaa.

2.3.2 Toteutuksen tavoitteet

Aiomme toteuttaa mahdollisuuksiemme ja resurssiemme salliman määrän valmista animaatiota pilottijakson muodossa. Sen tulee olla taiteellisesti kunnianhimoinen ja esitellä työryhmämme osaamista. Suurin osa opinnäytetyön yhteydessä tehtävästä työstä on ennakkosuunnittelua ja tutkimusta tätä toteutusta varten.

Tälle tutkimukselle asetimme seuraavia tavoitteita:

Millaisia asioita on huomioitava kun kehitetään moniosaista kokonaisuutta verrattuna lyhyempään yksittäiseen tuotokseen?

Omaperäisten ja ilmeikkäiden hahmojen synty, pääsy irti stereotyyppisimmistä ratkaisuista ja toisaalta niiden hyödyntäminen. Hahmon luonnin kehitysvaiheet ja animoinnin mahdollisuuksien ja rajoitusten huomioonottaminen prosessissa.

Markkinointikelpoisen ja valmiin myyntipaketin kokoamiseen tarvittava tietoperusta.

2.4 Termien selventäminen

Animaatio (lat. *animatio*, elävöittäminen) Elämän tai persoonallisuuden antaminen tai näkeminen kohteissa, joissa sitä ei sinänsä ole olemassa. Animaattori on näyttelijä, joka

esittää roolinsa liikuttelemansa hahmon kautta. Asiaa voi tarkastella myös niin, että tämä henkiin herääminen tapahtuu vasta katsojan mielessä ja tähän interaktioon perustuu osittain animaation viehätys.

Richard Williams määrittelee kaiken animaation teknisen toteutuksen tärkeimmiksi seikoiksi ajoituksen ja välistyksen hallinnan, miten kauan animoitavalla kohteella kuluu aikaa paikasta toiseen siirtymiseen. Tämän peruseriaatteen ympärille rakentuvat kaikki monimutkaisemmatkin toiminnot. (Williams 2002, 35)

Burleski-sana (ransk. *burlesque*) tarkoittaa pilailevaa, liioitellun hullunkurista, irvokasta, parodiaa ja ilveilyä. Burleski kehittyi 1800-luvulla music hall-viihteestä ja vaudevillista. Sanalla viitataan teatraaliseen, viihteelliseen esitykseen, joka voi koostua parodiasta, komiikasta, musiikki- ja tanssiesityksistä sekä stripteasesta. (wikipedia.org)

Burleskilla tarkoitetaan myös eräänlaista *vastakulttuuria*, jossa sosiaaliset normit käännetään pääläelleen. ”Burleskissa juhlitaan naiseutta, haastetaan nykypäivän kauneusnormeja ja ihannoidaan erilaisia naisvartaloita”, toteaa tamperelainen burleskiesiintyjä LouLou D’Vil (Plazan haastattelu 22.5.2009).

CGI - Computer Generated Image on periaatteessa mikä tahansa digitaalisesti tuotettu kuva. Monesti tällä termillä kuitenkin viitataan lähinnä 3D-animaatioon ja visuaalisiin tehosteisiin.

Design- sanalla tarkoitetaan tässä yhteydessä yleisilmettä, mutta termin merkitys on laajempi. Se sisältää suuntaviivat kaiken visuaalisen toteutuksen ulkomuodolle, kuten millaisella viivan paksuudella mikäkin asia piirretään tai millaisia värejä käytetään, mutta myös tietoa siitä, mitä piilee näkyvien kuvien taustalla, tai minkä taidesuuntauksen muotokieltä jäljitellään. Hyvä design pitää yllä visuaalisen yhtenäisyyden kautta linjan.

Frame on yksi videokuvassa liikkeen illuusion muodostavan sarjan kuvista. Emme käytä suomennosta ”kehys”, koska sekin on omalta osaltaan harhaanjohtava termi. Kehyksistä puhuttaessa saatetaan tarkoittaa jotain aivan muuta. Samoin puhuttaessa kuvasta saatetaan viitata moneen muuhunkin kuvalliseen seikkaan. Johdonmukaisuuden vuoksi tässä tekstissä käytämme kyseisestä käsitteestä nimenomaan termiä frame.

Framerate (*kuvataajuus*) tarkoittaa, montako framea sekunnissa näytetään, ja se liittyy lähinnä esitysmedian tekniseen puoleen. PAL-standardin mukaisesti sekunnin aikana näytetään 25 framea. Tämä on otettava huomioon animaation tekovaiheessa.

Inbetween/tween tarkoittaa keyframejen väliin tehtäviä frameja, joiden avulla liikkeestä tulee sulavaa. Lähinnä termillä inbetween viitataan piirrosanimaation työprosessiin, jossa nämä frameet piirretään. CGI:ssä objektin muutosta tai liikerataa animoidessa pelkät keyframeet määrittelemällä ohjelma laskee välissä tapahtuvan muutoksen automaattisesti. Termille ei ole käyttökelpoista suomenkielistä vastinetta.

Kakkoset tarkoittaa, että samaa framea toistetaan kaksi kertaa peräkkäin. Halvemmin tuotetuissa piirrosanimaatioissa samaa framea venytetään yleensä pidempäänkin. Noin 12–16 kuvaa sekunnissa on riittävä saamaan aikaan jatkuvan, joskaan ei vielä kovinkaan sulavan liikkeen illuusion.

Keyframeet / avainkuvat sisältävät oleellisimpien liikkeiden tärkeimmät muutoskohdat. Pelkästään ne näkemällä ymmärtää mitä kohtauksessa tapahtuu.

Kompositointi (digitaalinen) Erillisten kuvien yhdistäminen ja sulauttaminen mahdollisimman saumattomaksi kokonaisuudeksi. Esimerkiksi roskien tai muun epätoivotun poistaminen kuvasta tai vaikkapa savun lisääminen kuvaan.

Rendering / Rendaus tarkoittaa ”lopullisen kuvan valmistamista mallin pohjalta”, toisin sanoen esimerkiksi 3D- tai kompositointiohjelmistossa on yleensä nähtävillä vain joko karkeampi malli tai esikatselukuva yhdestä framesta. Termille ei ole oikein käypää suomenkielistä vastinetta.

Stop-motion on animaation muoto, jossa animoitava objekti kuvataan kameralla, muutetaan sen asentoa ja otetaan uusi kuva. Kuvat tehdään ruutu kerrallaan alusta loppuun, eikä keyframeja ole mahdollista tehdä etukäteen. Haastava animoinnin laji, jossa ajoitus tulee miettiä tarkkaan jo pitkälti etukäteen.

Ykköset tarkoittaa tässä yhteydessä animaation toteutustapaa, jossa jokainen frame todella on oma, erillinen kuvansa. Käytetään lähinnä hyvin nopeissa liikkeissä tai kun halutaan liikkeelle lisää sulavuutta.

3 Työtavat ja menetelmät

3.1 Toteutustekniikan kartoitus ja valinta

3.1.1 3D-animaatio

Periaatteessa 3D:tä samoin kuin kaikkia muitakin matemaattisesti synnytettyjä animaation lajeja luotaessa on käytettävissä rajaton framemahdollisuus, mikä tarkoittaa että samasta lähtömateriaalista voidaan tehdä helposti vaikkapa hidastuksia ja nopeutuksia vain keyframeja siirtämällä. Tämä tarkoittaa myös, että animaatio voidaan toteuttaa ihan samalla vaivalla ykkösillä kuin kakkosillakin, mikä helpottaa sulavan liikkeen aikaansaantia. Tosin tämä asettaa vastaavasti tiukemmat vaatimukset animoinnin huolellisesta toteuttamisesta. Sulavasti mutta *väärin* liikkuvat objektit koetaan häiritsevinä. Mitä realistisempaa kuva on, sen helpommin päädytään *outoon laaksoon* (engl. *Uncanny Valley*). Alun perin robotiikkaan ja ihmisen mekaaniseen mallintamiseen liittyvän termin lanseerasi Masahiro Mori vuonna 1970. Morin hypoteesin mukaan valmistettaessa yhä realistisempaa mallia ihmisestä, sitä kohtaan suhtaudutaan asteittain myönteisemmin kunnes saavutetaan tietty realismin piste, jonka jälkeen tämä mallin ulkomuodon ja liikkeiden *melkein aitous* alkaakin aiheuttaa vastareaktion jyrkän torjunnan ja inhon tunteita. (Wikipedia.org) Helpoimmin tämä on huomattavissa mahdollisimman realistiseen toteutukseen pyrkivässä ilmaisussa, kuten *Beowulf* (2007). Esimerkiksi kuvassa 1 Beowulf in ranteet ovat epäluonnollisessa asennossa ja irtonaisen oloiset, ja välineiden pitelemisestä puuttuu painon tunne.

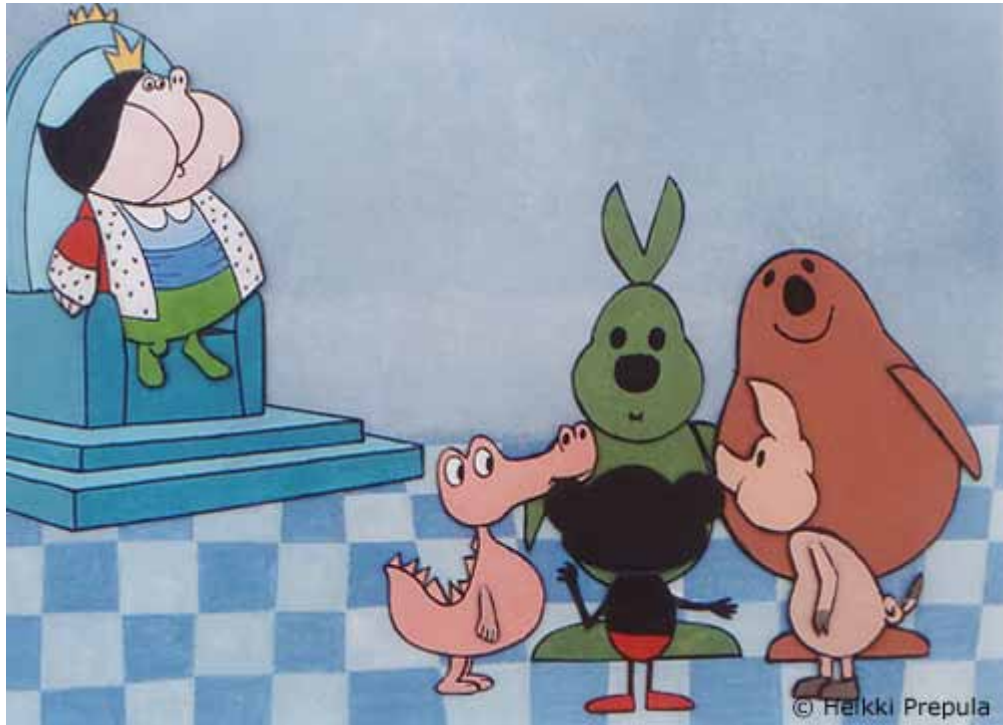


Kuva 1: Beowulf ottaa luonnottoman löysin rantein.

Emme valinneet 3D:tä pääasialliseksi työvälineeksemme, koska se ei ole ryhmämme ydinosamisaluetta eikä meillä ollut resursseja tehdä tasoltaan omia odotuksiamme vastaavaa tuotosta. Emme myöskään uskoneet, että se sopisi tyyllillisestikään haluamaamme. Tosin emme sulkeneet pois 3D:n suomia mahdollisia sovelluksia joidenkin monimutkaisten esineiden, kuten Cherryjen auton rakentamisessa, tai joidenkin kamera-ajojen toteutuksessa.

3.1.2 Pala-animaatio

Nykyään suurin osa pala-animaatiostakin toteutetaan digitaalisesti. Pala-animaatiota oikeista palasista tehdessä lopputulos on väistämättä hieman paperinukkemainen ja kömpelö, mikä tekee siitä hellyttävän maanläheisen toteutustavan. Digitaalisessa toteutuksessa ei välttämättä päästä samaan, ja jokainen nettiä käyttänyt on varmaankin huomannut, että karkeasti toteutetusta Flash-animaatiosta voi hellyttävyys olla hyvin kaukana. Käytettäessä palasina vektoreita, matemaattisesti muodostuneita kuvioita, törmätään helposti samaan ongelmaan kuin muussakin CGI:ssä: tiettyyn kliiniseen luonnottomuuteen. Flash on tästä huolimatta hyvä esimerkki pala-animaation ehkä parhaasta puolesta: se on suhteellisen nopea ja vaivaton toteutustapa, josta on aloittelijankin helppo saada ote. Toisaalta, siinä missä kömpelöt palaset ovat helpohkoja käyttää, ne samalla asettavat tiettyjä rajoituksia monipuolisemmalle ilmaisulle. Monesti tekniikkaa näkee käytettävän liiankin laiskasti, kun samoista harvoista paloista kootaan kaikki kuvat. Tällöin kuvakulmien vaihtelu jää väistämättä puuttumaan. Tekniikka soveltuukin ehkä parhaiten juuri lapsille suunnattuihin, selkeisiin animaatioihin tai tarkoituksellisesti kömpelöihin tuotoksiin kuten South Park tai Pasila.



Kuva 2: Kössi Kenguru

Koska tavoitteemme ei kuitenkaan ollut sen enempää South Park- kuin Kössi Kenguru – tyylinenkään (kuva 2) ilmaisu, emme valinneet pala-animaatiota. Joitakin periaatteessa sillä tekniikalla toimivia ratkaisuja tulemme animoidessa varmasti tekemään, ja pala-animaation estetiikkaan sisältyvä tasaisten väripintojen käyttö oli kuitenkin kokeilemisen arvoinen tyylikeino. Olkoonkin helpohko toteutustavaltaan, työvälineenä se pikemminkin rajoittaa kuin helpottaa työskentelyämme.

3.1.3 Nukkeanimaatio

Määrittelemme tässä yhteydessä myös muun muassa vaha-animaation nukkeanimaatioksi, koska siinä pelaavat samat lainalaisuudet. Nukkeanimaatiossa käsityö yhdistyy kuvauksellisiin ja tarinankerronnallisiin taitoihin. Stop-motion on siinä mielessä animaation kuningaslaji, ettei se anna juuri mitään anteeksi. Jos materiaalia ei ole tarpeeksi tai jokin ei toimi, korjaaminen vaatii koko kohtauksen tekemistä uudelleen. Lisäksi ajoittaminen vaatii suurta osaamista. Nykyään erilaiset tietokoneohjelmistot ovat tuoneet helpotusta tähänkin työhön, kun kuvan valmistumista voidaan seurata ainakin jonkin verran. Oman haasteensa on tietysti nukkejen ja lavasteiden rakennus. Jollei nukkeille tehdä lukuisia vaihtopäitä erilaisia ilmeitä varten, niiden kasvoista tulee yksi-ilmeisen naamiomaisia. Tämä ei välttämättä ole huono asia, mutta se soveltuu hyvin vain tietyn tyylisten tarinoiden kertomiseen. Innovatiivisen

ratkaisun tähän kehittivät Chris Lavis ja Maciek Szczerbowski Madame Tutli-Putli-nukkeanimaatiossaan (kuva 3), jossa nukken muuten liikkumattomille kasvoille kompositoitiin elävän näyttelijän ilmeikkäät silmät. Mikään oikotie onneen tämä ei kuitenkaan ole, sillä tämänlainen kuvien liittäminen toisiinsa ei ole aivan helppo nakki tai yhden napin painallus.



Kuva 3: Madame Tutli-Putli

Vaikka nukkejen rakennus meitä houkuttikin, nukkeanimaatio ei soveltuisi meidän tarkoituksiimme, koska päämäärämme oli sarja, jossa hahmot pääsisivät seikkailemaan monipuolisiin ympäristöihin ja mahdollisesti vaihtaisivat tai riisuisivat vaatteitaan. Tämä vaatii useiden lavasteiden ja nukkejen rakentamista, johon resursseja joita meillä ei ollut. Nukkejen mahdollista käyttöä hahmosuunnittelun apuvälineinä emme kuitenkaan väheksyneet, vaan päätimme toteuttaa maquette-mallit hahmoista, kunhan saisimme niiden suunnittelun valmiiksi.

3.1.4 Piirrosanimaatio

Kartoitettuumme eri toteutustekniikoita, koimme piirrosanimaation meille luontevimmaksi. Piirrosanimaatio tarjoaa vapaat kädet tyylittelylle, mutta tyyli on haasteellista pitää yhtenäisenä. Toisin kuin nukke tai 3D-malli, piirroshahmon pitäminen kuvasta toiseen samannäköisenä, kokoisena ja mallisena voi olla vaikeaa, varsinkin jos piirtäjiä on monia, eikä tyyli ole heille itselleen ominta. Tällöin hahmosuunnittelun tyylin pitää olla sellainen, että jokainen ryhmäläinen kykenee sitä piirtämään luontevasti.

Vaikka on tehnyt paljon kuvituksia, saa pian huomata, että liikkuvaan kuvaan pätevät hyvin erilaiset säännöt kuin liikkumattomaan. Yhdellä framella keskellä liikettä ei ole niin suurta merkitystä kokonaisuuden kannalta, eikä sitä kannata yllianalysoida. Liike, massojen kolmiulotteinen hahmottaminen ja asioiden paino on hyvä hallita, varsinkin jos tyyllilaji ei ole tyylitellyn graafinen vaan realistisempaan liikkeeseen pyrkivä.

Digitaalinen vastaan analoginen

Leikittelimme ajatuksella animaation toteuttamisesta perinteisesti paperille, mutta emme ottaneet mahdollisuutta kovinkaan vakavissamme. Paperille animointi on jäämässä syrjään digitaalisten työvälineiden tieltä, kun ne ovat kehittyneet sille tasolle, että niillä pystyy tuottamaan samantasoista tai parempaa jälkeä. Vanhat konkarit ja puristit saattavat nyrpistää nenäänsä tälle kehitykselle. Paperitoteutus vaatii enemmän taitoa eikä moni siihen pysty, ja se onkin osaavalle tekijälle hieno tapa näyttää taitavuutensa asiassa, johon ei moni pysty. Tästä huolimatta se ei kuitenkaan anna lopputulokselle muuta kuin ideologista lisäarvoa.



Kuva 4: paperille animoidessa käytetään pegejä varten rei'itettyä paperia ja animointikiekkoa.

3D-animaatiobuumi alkaa pikkuhiljaa tasoittua ja tekniikka koetaan itsetarkoituksellisen kikkailun sijaan tarinankerronnan välineeksi muiden joukossa. Disneykin on käynnistämässä uudelleen piirrosanimaatiostudioitaan, vaikka se niistä ilmoittikin luopuvansa kokonaan *Lehmäjengin* valmistumisen jälkeen vuonna 2004.



Kuva 5: Wacom Cintiq 21UX-piirtoalusta on kullanarvoinen apuväline animaattorille.

Digitaalinen työympäristö on hallitumpi, varmempi ja anteeksiantavampi, kun piirrosten virheet on helpompi huomata ja korjata nopeasti. Toimiva ajoitus on helpompi rakentaa, kun lopputulosta voi tarkastella välittömästi tarvitsematta siirtää kymmenien tai satojenkin paperien nippuja ensin tietokoneelle. Ja koska kuvat kuitenkin päätyvät tietokoneelle, miksi ei tehdä niitä jo alun perin digitaaliseen muotoon? Animaattorille, jolla ei ole vuosien kokemusta ja rutiinia paperin kanssa työskentelystä, digitaalinen työskentely säästää aikaa, kun sitä ei kulu yhtä paljon työvälineiden kanssa tappeluun. Aikaa jää näin enemmän varsinaiselle työlle – animaatiolle.

3.2 Työvälineet ja ohjelmistot

Pääasiallisesti työvälineeksi animointiin valitsimme TVP Animation-ohjelmiston, jonka olemme kokeneet kaikista käyttämistämme animaatio-ohjelmista luontevimmaksi työvälineeksi. Tärkeimmät valintaperustelut ovat sen aikajanaominaisuudet sekä hyvä piirtotuntuma ja -työkalut. Ohjelmistoa käytetään myös esimerkiksi Anima Boutiquella ja se on siellä hyväksi havaittu. TVP ei kuitenkaan sovellu kovin hyvin kameran liikkeiden luomiseen eikä siinä juuri ole kompositointiominaisuuksia, joten sen rinnalle otimme Adobe After Effectsin, jossa teemme kuvan jälkikäsittelyn.

Kerromme tarkemmin joistakin näiden työvälineiden erityisominaisuuksista kohdissa, joissa sen katsotaan olevan oleellista. Lisäksi listaamme tähän muita työvälineitä ja esittelemme niiden käyttötarkoitusta lyhyesti.

Luonnoskirjatyöskentely

Suunnittelun kaikkiin vaiheisiin. Luonnoskirja kulkee kätevästi mukana ja on valmiina inspiraation iskiessä.

TVP Animation

Animaticin kokoamiseen, piirtämiseen ja lopulliseen animointiin.

(<http://www.tvpaint.com>)

Adobe Photoshop

Taustojen, tekstuurien, mattemaalauksien ja vastaavien elementtien koostamiseen.

(<http://www.adobe.com/products/photoshop/>)

Adobe After Effects

Lopullisen kuvan kompositointiin, efektointiin ja jälkikäsittelyyn.

(<http://www.adobe.com/products/aftereffects/>)

4 Hahmot

Animoiminen on näyttelemistä. Kameran edessä esiintymisen sijasta animaattori näyttelee hahmojen kautta. Jotta osaisimme esittää hahmoa, meidän pitää tietää, miltä tuntuu olla kyseinen hahmo. (Webster 2005, 109) Emme pysty tehokkaasti animoimaan hahmoa, ennen kuin itse tiedämme hahmojemme luonteen, päämäärät ja motiivit, sillä ne saavat aikaan kaiken hahmon toiminnan ja vaikuttavat siihen, kuinka hahmo tältä pohjalta käyttäytyy. Meidän pitää muuttua hahmoiksemme. Jos emme tunne hahmoa tarpeeksi hyvin emmekä saa luotua siihen tunneyhteyttä, ei yleisökään siihen pysty eikä täten samaistu hahmoon. Hahmojen ei tule vain liikkua, niiden tulee esiintyä ilmaisten mielialaansa, temperamenttiaan ja tunteitaan (Webster 2005, 111). Haluamme, että yleisö voi kokea hahmojen eleiden ja ilmeiden kautta niiden ajatukset ja samaistua niiden tunne-elämään.

Hahmosuunnitteluun kuuluu hahmon henkisen ja fyysisen puolen suunnittelu, ja hyvä hahmo rakennetaan sisältä ulospäin. Jokaisella hahmolla on oma tarkoituksensa, johon hahmon luonne ja ulkonäkö muokkautuu ja palvelee hahmon roolia. Visuaalisesti viehättävä ja kiinnostava ulkonäkö ei riitä tekemään hahmosta uskottavaa ja toimivaa, jos hahmon sisäinen maailma on hutiloiden suunniteltu tai jopa ristiriidassa ulkomuodon kanssa. Siksi oli turvallisinta aloittaa hahmojen muovaaminen miettimällä, millaisia persoonallisuuksia ja hahmotyyppejä animaationsarjaamme halusimme, jonka jälkeen ryhdyimme suunnittelemaan niiden ulkoista olemusta hahmon luonteen, mieltymysten ja tapojen mukaiseksi.

4.1 Persoonan kehittäminen

Kun tiesimme suurin piirtein, minkä tyyppisiä hahmomme olivat, aloimme hioa niiden persoonallisuuden yksityiskohtia ja kuvainnollisesti kasata luonteenpiirteiden lihaa persoonallisuuden luiden päälle. Kuten heidän vartalonsa, tuli Cherry Pies-hahmojen olla luonteiltaan epätäydellisiä. Tuskin Aku Ankkakaan olisi koskaan saavuttanut suosiotaan, jos Aku olisi luonteeltaan tyyni ja miellyttävä. Akun äkkipikaisuus ja temperamentti tekevät ankasta inhimillisen ja samaistuttavan. Suunniteltaessa Cherry Pies-hahmoja ei luonnevikoja tarvinnut hakea kaukaa. Esimerkiksi Ginnyn

ylidramaattisuuden ja tissikateuden tunnisti Kiira itsessään, kuten myös Mamien suorasukaisuuden, Tuuli taas Dee-Deen laiskanletkeän ja tyynen olemuksen. Ainoa hahmo, josta emme oikein tahtoneet saada otetta oli Mamie, mikä osittain johtui siitä, että hahmo esitti vanhempaa naista, ja oli elämänvaiheessa jota meistä kukaan ei vielä ollut elänyt – tai siltä alun perin näytti. Kun mietimme, mistä oikeastaan halusimme kertoa ja miten se sopisi hahmoihimme, huomasimme niiden kunkin symboloivan omaa teemaansa ihmisenä kasvamisessa.

Ginnyn teema on menneisyydestä ja lapsuuden kokemuksista irti päästäminen ja suostuminen tähän hetkeen, aikuiseksi kasvaminen.

Dee-Dee käsittelee oman itsensä kanssa sinuiksi tulemistä tässä hetkessä, sisäistä kamppailua tilanteessa, jossa ei oikeastaan tunnu siltä että mitään tarvitsisi tehdä mutta jokin silti vaivaa.

Mamien taas olisi kohdattava ikääntymisensä ja suostuttava katsomaan tulevaan. Olimme koko ajan ajatelleet Mamien ja Ginnyn olevan tukkanuottasilla, koska heissä erilaisuudestaan huolimatta kuitenkin olisi jotakin samaa, jotakin mikä itsessä ärsyttäisi ja joka saisi tuskastumaan kun sen joutuisi kohtaamaan toisessa. Näin huomasimme, ettei Mamien tilanne ollutkaan niin kaukana meidän maailmastamme.

Tietenkään emme pohjanneet hahmosuunnittelua vain näiden seikkojen ympärille, mutta oli antoisaa huomata mistä hahmot ideatasolla olivat saaneet alkunsa. Seuraavaksi ryhdyimme luomaan niille oman maailmansa sisäistä historiaa ja muita perusasioita.

Vaikka perusasioiden äärellä oltaisiinkin, kliseisyyttä on syytä välttää. Kliseiset hahmot eivät herää henkiin tai ole kiinnostavia, sillä niiden persoonallisuus ja toiminnot ovat täysin ennustettavissa. Siksi meidän tuli sukeltaa hahmoihin syvemmälle, ja miettiä, mitkä asiat olisivat hahmojen tavoitteita, tarpeita, ongelmia, pelkoja, unelmia, lempiasioita ja inhokkeja. On hyödyllistä miettiä hahmojen persooniin myös sellaisia ominaisuuksia, jotka animaatioissa eivät ikinä ilmi tulisikaan. Riittää, että me suunnittelijoina ja animaattoreina tiedämme ne, jolloin kyseiset piirteet voivat ohjailla hahmon käyttäytymistä tai tuoda siihen persoonallisia vivahteita.

Animaatiohahmot usein käyvät läpi fyysisen tai henkisen muutoksen tarinoiden aikana, mitä olemme suunnitelleet omien hahmojemmekin kohdalla tapahtuvan. Hahmomme

nojaavat tarkoituksella stereotyyppeihin, sillä tunnistettava stereotyyppisyys on keino esitellä hahmo ja sen luonne katsojalle nopeasti, mikä lyhyissä jaksoissa on suotavaa. Koska kyse on kuitenkin usean jakson käsittävästä sarjasta, on meillä aikaa kehittää hahmoja henkilöinä ja tuoda niissä esille persoonallisia ominaisuuksia, joilla ne saadaan eroamaan muista samankaltaisista, aikaisemmin toteutetuista hahmoista. Muutoksen prosessia ja hahmon kaarta on mielenkiintoista seurata.

Hahmoja tarpeeksi pyöriteltyämme ne muotoutuivat lopullisiin uomiinsa ja kantoivat itseään, sillä niitä luonnostellessa ja suunnitellessa ne alkoivat jo jossain vaiheessa elää omaa elämäänsä ja kertoa piirtäjälleen, mitä ne halusivat tehdä. Hahmoille oli tämän myötä helppo keksiä toimintoja, eleitä ja ilmeitä sekä reagointitapoja eri tilanteisiin. Oli uskomatonta, miten kolmen hengen keittämässä sopassa jokaisella kokilla oli niinkin samat näkemykset siitä, miten hahmojen kuuluisi toimia eri tilanteissa. Saimme jo varhain luotua hahmoistamme persoonat, joihin tutustuimme suunnittelun edetessä yhä paremmin, kunnes tunsimme heidät niin hyvin, että pystyimme kuvittelemaan miten itse toimisimme samoissa tilanteissa heidän nahoissaan.

Yhtä tärkeää kuin on suunnitella samaistuttavat päähenkilöt tarinalle, on asettaa heille vastavoimaksi uskottavat pahikset. Yksilotteisesti hyvät ja virheettömät päähenkilöt käyvät pian puuduttaviksi, kuten myös yksiselitteisesti ilkeät pahikset, ja myös niille on annettava inhimillisiä luonteenpiirteitä. Antagonisti, joka on ilkeä puhdasta pahuuttaan, ei kannu kovinkaan pitkälle, koska sellainen ei ole uskottavaa. Katsojalla on tarve ymmärtää toiminnan motiiveita. Johtuuko ilkeys mielenvikaisuudesta tai lapsuuden traumaista? Vai onko antagonisti kenties kostoretkellä? Motiivin selvittäminen auttaa myös käsikirjoittamista. Dr. Roosterin - Cherry Pies-sarjan ensimmäisen kauden pääantagonistin - melko stereotyyppisen hullun tiedemiehen pyrkimys on korjata menneisyydessään tapahtunut katastrofi. Epäonnistuneen tieteellisen kokeen seurauksena Rooster menetti rakkaan siskonsa, jonka aivoja hän säilyttää purkissa siihen asti, kunnes aivoille löytyy sopiva kantaja.

Päähenkilöiden on pystyttävä jatkamaan tarinaa kaudesta toiseen, joten heidän luonteensa kehittyminen on oltava jokseenkin rajallista, jottei konfliktin mahdollisuus katoaisi. Tästä poiketen tarinan antagonisteille on mahdollista käsikirjoittaa dramaattisempia käänteitä. Dr. Rooster on luonteeltaan parantumaton pervo, aina siihen asti kunnes Ginny syöttää tälle siveyden sipulin ja Roosterista tulee sokea kaikille

hävyttömyyksille. Näin Rooster tavallaan menettää voimansa, joka häntä ajaa. Hänen siirtyessään syrjään pohdiskelemaan elämänsä uutta suuntaa, tuodaan Cherryjen seuraavan kauden vastuksiksi paljon hurjempi joukkio, Boob Elsan jengi, jonka pitämässä pubissa Mamie käy ryypäämässä ja pelaamassa uhkapelejä.

Oma ryhmädynamiikkamme siirtyi luontevasti Cherry Pies hahmoille. Tuulin rooli on ollut toimia järjen äänenä kun Kiira ja Jaakko ovat innostuksissaan ja vihaustuksissaan pistäneet pakkaa sekaisin. Cherry Pies-hahmokolmikokin dynamiikka pohjautuu pitkälti Mamien ja Ginnyn väliseen jännitteeseen. Dee-Dee yrittää parhaansa mukaan pujotella ristitulella ja ylläpitää sopusointua. Vaikka Dee-Dee fanittaisi Sveitsiä muutenkin kuin linkkuveitsien kotimaana, ei hän kuitenkaan itse pysty samantasoiseen puolueettomuuteen. Välillä hän onnistuu pahentamaan tilannetta asettuessaan Mamien tai Ginnyn puolelle. Tietenkään Dee-Dee ei ole omaa tahtoa omaamaton heittopussi, mutta hän haluaisi vältellä perheen sisäistä konfliktia. Ginny on useimmiten myös Dee-Deen mielestä raivostuttavan neuroottinen, naiivi ja tekopyhä, siinä missä Mamien paheet ja vastuuntunnottomuus menevät aika ajoin liiallisuuksiin. Mamie johdattaa tytöt toiminnallaan ja piittaamattomuudellaan moniin ongelmiin, mistä heidän on sitten selvittävä omalla nokkeluudellaan, jollei sitten Hylky, sarjan musta hevonen yllättäen pelasta heitä. Useinkaan nämä pelastukset eivät synny yleensä varsin toimettoman ja hyödyttömän Hylkyn tietojen ponnisteluiden tuloksena.

4.1.1 Motivaatio ja toiminta

Hahmon persoonallisuutta on nopeinta ja selkeintä ilmentää toiminnan kautta, ja se onkin ainoa keinomme sanattomassa animaatiossa. Se, miten hahmot pyrkivät päämääräänsä tai lähestyvät jotain ongelmaa, kertoo yleisölle paljon hahmon luonteesta. Epätavalliset hahmot selvittävät ongelmia epätavallisilla keinoilla, jolloin kaavamaisestakin tarinasta voi tulla uutta tulkinnan kautta.

Walt Disneyn mukaan toiminnan tapaa määrittää hahmon mieliala, persoonallisuus ja asenne (Hooks 2000, 26). Hahmon tarvetta toimia taas määrittää motivaatio. Hahmo reagoi ja aloittaa toiminnan, koska jokin ajaa sen siihen ja jolla se tähtää tietyn päämäärän saavuttamiseen. Useimmiten motivaatio on sisäistä, ellei kyse ole reaktiosta ulkoisiin voimiin, kuten vaikka naulan päälle astumiseen. Siksi toiminnan kuvaaminen kannattaa aloittaa kasvojen ja pään liikkeestä tai ilmeen muuttumisesta, jotka selkeitä

ilmentävät hahmon ajatuksia. Ajattelu johtaa tunteeseen, ja tunne johtaa liikkeeseen ja toimintaan (Webster 2005, 112). Meidän pitää tehdä katsojille selväksi hahmojemme motiivit, jotta niiden toiminta ei vaikuttaisi epäloogiselta ja sattumanvaraiselta.

”Hahmon kulmakarvat kurtistuivat hitaasti yrmeään ilmeeseen ja pysähtyivät hetkeksi. Kun hahmo sitten nosti toisen kulmakarvansa ja vilkaisi sivulleen, koimme välittömästi jotakin tärkeää tapahtuneen! Ilmeen pienen muutoksen kautta näytimme ajatusprosessin kulun, miten hahmo mielessään siirtyy ajatuksesta toiseen.”

– Disneyn animaatiokonkari Eric **Larsson** kuvaili oppimisprosessiaan varhaisten Mikki Hiiri-animaatioiden parissa.

Ed Hooks esitteli kirjassaan ”Acting for Animators” (2000) muutaman psykologisen lähestymistavan näyttelemiseen, joita on hyödyllistä soveltaa myös hahmoanimointiin. Kirjassa hän selvitti Jungin konseptia animasta ja animuksesta, jonka idea on, että jokaisessa on herkempi ja hoivaavampi feminiininen (anima) sekä analyyttisempi maskuliininen (animus) persoonallisuus, ja konsepti auttaakin näyttelijöitä samaistumaan vastakkaisen sukupuolen piirteisiin. Sen tiedostaminen, että kukaan ei ole puhtaasti feminiininen tai maskuliininen, auttaa tekemään hahmoista moniulotteisempia. Niinpä olemme rikastaneet hahmojen olemusta ja ilmaisua antamalla heille vastakkaisen sukupuolen ominaisuuksia. Mamie rakastaa ammuskelua, uhkapelejä, ryypäämistä ja käyttäytyy rahvaanomaisen äijän lailla, Dee-Deessä on käsistään kätevän, verkkaisen jätin piirteitä. Käytännöstä ei kuitenkaan tule liian säännönmukaista ja puuduttavaa, kun konseptista poiketaankin jonkin hahmon kohdalla, kuten Ginnyn, joka on äärimmäisen feminiininen ja jonka ei voisi kuvitellakaan käyttäytyvän mitenkään maskuliinisesti.

Toinen Hooksin selostama lähestymistapa on alkukantainen analyysi, jonka mukaan lisääntyminen ja alkukantainen henkiinjäämisvaisto ovat liikkeellepaneva ja motivoiva voima periaatteessa kaikessa ihmisen toiminnassa. (Hooks 2000, 32–37) Katsoja tunnistaa tämän tarpeen, tuntee empatiaa hahmoa kohtaan ja samaistuu siihen. Alkukantaisen analyysin idea auttaa meitä tunnistamaan hahmon tarpeet sen tahdosta, sekä miettimään, mikä hahmon motivaatio tietyn toiminnan suorittamiseen voisi olla. Tarpeet ovat toiminnassa tahtoa voimakkaampia motivaattoreita, jolloin jossain tilanteessa hahmo saattaa joutua toimimaan tahtonsa vastaisesti, mistä taas voi saada tehtyä erittäin viihdyttävän tilanteen. Esimerkiksi hahmomme Mamien toimintaa ohjaa selkeästi alkukantaiset vaistot: hän tavoittelee nuoruutta ja viehättävyyttä kieltäytyen hyväksymästä tosiseikkaa, että hänen parhaat päivänsä alkavat olla takanapäin. Syy

Mamien ranttalielämään on osaksi hänen railakkaassa luonteessaan mutta myös tarpeessaan pysyä nuorekkaana.

4.1.2 Empatia

Haluamme katsojan kiinnostuvan ja haluavan seurata animaatiotamme. Se ei kuitenkaan onnistu, jos yleisöä ei kiinnosta, mitä hahmoille tapahtuu. Animaattoreina olemme kosketuksissa katsojaan hahmojemme kautta kun katsoja tuntee yhteyttä ja empatiaa hahmoa kohtaan eli samaistuu siihen. Siksi meidän tulisi ymmärtää yleisöämme, samaistua heihin ja miettiä, mitkä hahmojemme ominaisuudet ja piirteet, olivat ne sitten positiivisia tai negatiivisia, katsoja tunnistaisi myös itsessään. (Webster 2005, 113) Empatia on hahmojen elämän eliksiiriä. Jalo sankari ei välttämättä ole yhtä kiinnostava kuin luonnevikainen kelmi, sillä katsoja tunnistaa ja ymmärtää roistossa tuttuja piirteitä ja tunteita, joita jokainen on joskus kokenut, kuten kateus, viha, omahyväisyys tai oveluus. Siksi halusimme tehdä myös omista hahmoistamme luonteeltaan ja olemukseltaan epätäydellisiä ja raadollisiakin, sillä sellaisia ihmiset ovat.

Sillä, tunteeko yleisö hahmoa kohtaan empatiaa vai sympatiaa, on suuri ero. Sympatiaa tunteva katsoja tuntee esimerkiksi vain sääliä hahmoa kohtaan, jolloin kohtauksesta tulee lattea. Empatiaa tunteva katsoja tuntee, että voisi käyttäytyä hahmon tavoin kyseisessä tilanteessa. (Hooks 2000, 49) Silloin katsoja on todella samaistunut hahmoon, ja sitä ajamme takaa omassa hahmoanimaatiossamme. Kun ilmaisemme selkeästi, miksi hahmo tekee kuten tekee - oli se kuinka hullunkurista tahansa - on katsojalla mahdollisuus ymmärtää ja tuntea empatiaa hahmoa kohtaan.

Loistava esimerkki tunteiden ilmaisemisesta ilman puhetta on mykkäfilmeissä näytellyt Charles ”Charlie” Chaplin. Häntä nimitetään ruumiillisen liikkeen nerokkaimmaksi tulkitsijaksi, jonka onnistui esittää laajaa tunneskaalaa erityislaatuisen mimiikkansa avulla. Esimerkiksi Disneyn animaattorit tutkivat Chaplinin elokuvia ja liikettä ruutu ruudulta, kuten myös muita mykkäfilmien tähtiä. Koska filmeissä ei ollut puhetta, Chaplinin kohdeyleisö pystyi olemaan hyvin kansainvälinen, joten hän etsi jatkuvasti asioita ja tunteita, jotka olivat yhteisiä kaikille ihmisille. Hän ymmärsi, että yleisö samaistuu tunteisiin, ei ajatuksiin tai vitseihin. Tärkeää ei ollut, mitä hahmolle tapahtui, vaan mitä hahmo tunsu tapahtuneesta. (Hooks 2000, 48–49) Samoin omassa animaatiossamme tapahtumia tärkeämpää on, miten hahmot toimivat ja reagoivat eri

tilanteissa ja millä viihdyttävillä tai koskettavilla tavoilla ne lähestyvät käsillä olevaa tilannetta.

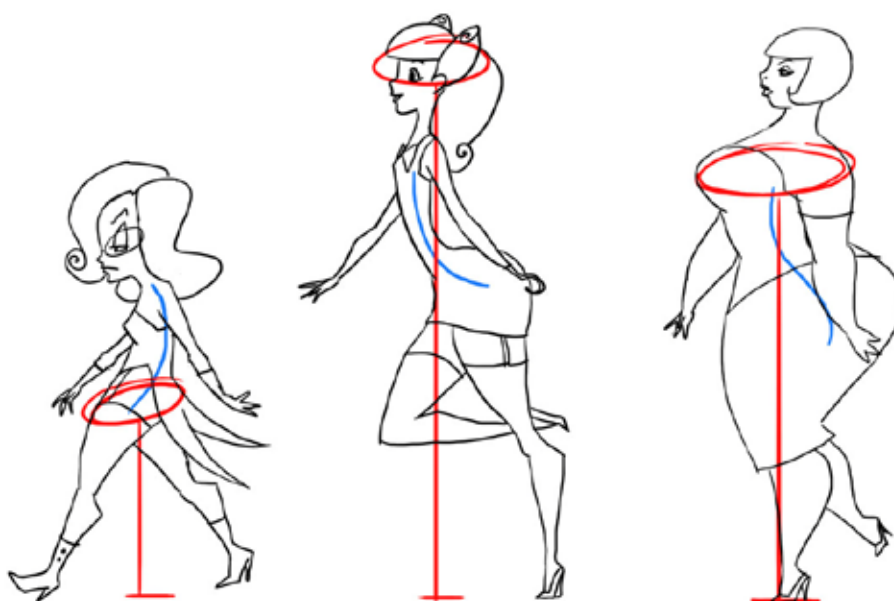
4.1.3 Kehon kieli

Uskomme enemmän siihen mitä näemme, kuin mitä kuulemme. Koska animaatiossamme ei ole dialogia, visuaalisten viestien oikeanlaisella käytöllä on suuri merkitys. Hahmoilla on käytössään vain kehonsa, kätensä sekä eleet ja ilmeet, ja animaatiomme onkin käytännöllisesti katsoen pantomiimia. Siksi hahmojemme liikkeiden tulee olla hyvin fyysisiä, selkeitä ja liioiteltujakin, jotta katsoja ymmärtää mitä hahmo toiminnallaan tarkoittaa. Lisäksi liikkumistavan tulee ilmentää hahmojen persoonallisuutta. Liikkeisiin haluamme tuoda burleskitanssin elementtejä, tanssahtelevaa, keinuttelevaa ja korostettua liikettä.

Walt Disney huomasi, että hahmon ilmaisu on toimivinta, kun siihen osallistuu koko keho eikä vain kasvot. Usein oletetaan, että kasvot ovat kehon ilmaisuvoimaisin osa, mutta ilmaisuvoimaisimpia ovat itse asiassa kämmenet ja kädet. (Hooks 2000, 65) Siksi meidän tulee animoidessamme huomioida hahmon ajatusten ja mielialan ilmaisemisessa koko kehon asento ja liikkeet, jossa kasvot ovat vain pieni osa. Kasvojen ilme voi olla myös ristiriidassa kehon asennon antaman viestin kanssa, jolloin kehon viesti voittaa tulkinnassa.

Ed Hooksin kirjassa kerrottiin myös näyttelijöiden käyttämästä kehon voimakeskusten tiedostamisesta, mikä osoittautui erittäin hyödylliseksi työkaluksi hahmojen persoonallisen liikkumistavan suunnittelussa. Kävellessämme normaalisti ja rennosti kehon voimakeskuksemme on rintakehässämme, josta voima liikkumiseen syntyy ja johtaa meitä eteenpäin. Kun kehon voimakeskuksen paikkaa muuttaa, muuttuu myös liikkumistyyli, ja näin ollen myös kehon kielestä välittyvä persoona ja tunne. (Hooks 2000, 68) Kolmen päähahmomme kehojen voimakeskus jakautuu selkeästi eri tavalla (Kuva 6): Mamien voimakeskus sijaitsee alhaalla lantion ja vatsan seudulla, mikä heijastuu rentona, reteänä ja hieman ”äijämäisenä” olemuksena. Dee-Deellä kehon voimakeskus sijaitsee rintakehän ja olkapäiden seudulla, ja hän liikkuu aistikkaan raskaasti selkä suorana piirtäen olkapäillään eräänlaista kahdeksikkoo. Ginnyn voimakeskus sijaitsee ylhäällä pään seudulla, josta keho ikään kuin roikkuu ja mikä näkyy hänen liikkumisessaan keveänä tanssahtelevana askelluksena.

Mamien dominoiva piirre on itsevarmuus. Itsevarmuutta ilmaisee rentous, ja rentoutta taas ilmaisee painon tunne, ei keveys. Itsevarmassa hahmossa on painoa ja määrätietoisuutta. (Hooks 2000, 66) Samaa omissa nahoissaan viihtymisen painoa ja raskautta on myös Dee-Deen liikkeessä. Hahmojen luonteissa on samankaltaisuutta, mutta kehon kieltä ja liikkeitä eri tavalla painottamalla hahmoihin saa vaihtelua. Lisäksi Mamie on Dee-Deetä huomattavasti temperamenttisempi. Mamie seisoo jäməkässä, itsetietoisessa mutta mukavassa asennossa lantio hieman eteenpäin työntyneenä, leuka ylhäällä, jalat etäällä toisistaan, Dee-Dee taas ylpeästi, mutta tyyneästi rinta rottingilla.



Kuva 6: Hahmojen voimakeskukset.

Mamien erikoislaatuista persoonallisuutta korostaa kävely, joka on määrätietoista harppailua, mikä on ristiriidassa hänen ikänsä ja vanhan ihmisen olemuksen kanssa. Iän karttuessa selkäranka lyhyistyy, ja ihmisen liikkumiseen vaikuttaa siitä aiheutuva epämukavuus. Vanhat ihmiset ottavat lyhyempiä askeleita, koska nivelien liikeradat pienenevät. Myös niska jäykistyy, ja katsoessaan taaksepäin vanha ihminen kääntää koko kehoaan. Mamien vahvasta ja voimakastahtoisesta persoonallisuudesta kertoo se, että hän ei halua alentua kivulle, vaan tavoitellessaan nuorekkuutta hän mieluummin liikkuu reippaalla tavalla, vaikka se ei olisi enää niin helppoa hänen ikäiselleen. Jos hänen pitää kivun takia liikuttaa kehoaan ikänsä vaatimalla tavalla, hän naamioi sen viehkeäksi leidimäiseksi liikkumistavaksi. Mamie on viekas. Liikettä johtaa hänen otsansa, ja hänelle on ominaista katsoa kulmiensa alta, mikä on luonteenomaista

älykkäille, strategisille ja analyyttisille persoonille (Hooks 2000, 67). Kontrastin huomaa toisesta hahmostamme Ginnystä. Ginnyn liikkumista johtaa hänen leukansa, ja hän kulkee pää ylhäällä, kaula paljastettuna, mikä edustaa vaaratonta, hauskaa ja kilttiä persoonaa. Esimerkiksi lapset kulkevat pää ylhäällä. (Hooks 2000, 67)

Dr Rooster on tavallaan kaksijakoinen persoona. Hänen sisäinen maailmansa on aivan erilainen mitä hän muille esittää olevansa, ja hänen kehonkielensä muuttuu täysin ollessaan yksin ja muiden seurassa, kuten kuvassa 7 demonstroidaan. Muille Rooster esittää itsevarmaa, aina oikeassa olevaa, mutta sisältä häntä kalvaa epävarmuus ja häpeä. Nolostuminen on alhaisen statuksen tunne, ja se on tapa tehdä kireä tilanne vaarattommaksi. Nolostuneena pienenee, kääntää katseen alas ja nostaa tiedostamattaan kädet ainakin osaksi peittämään kasvoja. (Hooks 2000, 67) Nolostuessa myönnetään itselleen, että on tehnyt väärin tai on epäonnistunut. Muiden läsnä ollessa Rooster on suoraselkäinen, leuka ylhäällä ja kädet lanteilla seisova itsevarmuuden esikuva. Kun hän taas on yksin omassa laboratoriossaan, hän päästää häpeän ja epävarmuuden tunteet irti, ja hänen kehonsa painuu kasaan, pää vajoaa olkapäiden väliin ja kädet kohoavat lähemmäs kasvoja. Yksin ollessaan hän myöntää epäonnistumisen mahdollisuuden.



Kuva 7: Dr Roosterin olemuksen muutos päähenkilöiden seurassa ja yksin.

Kun hahmolla on tietty tunnuspiirteinen tapa liikuutta kehoaan, sen vastainen liikkuminen korostaa entisestään tunnetta tai motiivia, joka epätavanomaisen liikkumistavan on aiheuttanut. Jos Ginnyä kohtaisi jokin valtava vastoinikäyminen, tunnetilaa korostaisi, jos hänen muuten notkea ja keveä olemuksensa liikkuisi erittäin raskaan ja kömpelön oloisesti. Mamien tapauksessa liikkuminen iäkkään ihmisen hitaudella ja tavalla ilmaisisi hänen olevan joko krapulassa tai muutoin alakuloinen. Jos Dee-Dee olisi rakastunut, erittäin kevyt ja hypähtelevä liikkuminen paljastaisi tunteen ja korostaisi sen voimakkuutta liikkeen ollessa jyrkälle Dee-Deelle niin epätavanomaista.

4.2 Hahmojen ulkonäkö

Vasta kun hahmon persoonallisuus, temperamentti ja luonteenpiirteet ovat selvillä, voi kunnolla käydä ulkomuodon suunnittelun kimppuun, sillä ulkonäkö riippuu pitkälle hahmon luonteen ominaisuuksista. Niin hahmojemme vartalon rakenne, kasvojen mittasuhteet, silmien koko ja sijoittelu kuin vaatetuskin antavat viitteitä niiden persoonallisuudesta. Meillä oli heti sarjan idean keksimisestä lähtien tietty mielikuva päähahmojemme ulkonäöstä ja tyylistä, joiden sisällä kukin hahmo pysyikin suunnittelun edetessä yllättävän hyvin, vain yksityiskohtien tarkentuessa. Epämääräisistä mielikuvista meidän tuli kuitenkin muokata omaperäiset, viimeistellyn yksinkertaistetut, toimivat ja animaatioon sopivat hahmodesignit.

4.2.1 Ulkonäköratkaisuja

Animaatiahahmomme kävivät läpi pitkän hiomis- ja arviointiprosessin. Tallensimme persoonallisuuksien piirteitä lukemattomiin piirroksiin ja luonnoksiin, joiden kautta haimme hahmojen ulkonäköä. Animaatiahahmoista tehtävät lukuisat luonnospiirrokset eivät pääse lopullisiin tuotoksiin, mutta ne ovat animaattorin apuväline hahmon ymmärtämiseksi. Yritimme olla ihastumatta liikaa ensimmäisiin luonnoksiimme ja pitämättä niitä lopullisina suunnitelmina, sillä se voi kostautua myöhemmin, jos hahmodesign ei toimikaan hahmon kuvastamisessa tai animoinnissa. Välillä kokeilimme animoida sen hetkisiä hahmosuunnitelmia, mikä antoi meille viitteitä siitä, mikä hahmon ulkonäön ominaisuus toimi ja mikä ei. Esimerkiksi Dee-Deelle suunnittelimme ensin pitkää mekkoa, mutta huomasimme sen animoinnin tekevän kävelystä ja liikkumisesta helposti kömpelöhkön ja tylsän näköistä. Dee-Deen säärtien näkyminen taas teki liikkumisesta mielenkiintoisempaa ja viekoittelevampaa. Kun

luonnoksia oli kertynyt aikamoinen kasa, oli aika tehdä päätöksiä siitä, mihin ulkonäköratkaisuihin ja tyyleihin kaikki olivat tyytyväisiä, jolloin luonnostelussa saatettiin keskittyä niihin asioihin. Jatkuvan vertailun ja karsinnan tuloksena olivat nykyiset hahmodesignit, joiden jokainen piirre ja ominaisuus oli perusteltu ja tarkoituksenmukainen.

Dee-Deen pieni pää ja valtava keho istuvat hänen laiskahkoon ja hitaaseen, tyypilliseen ”hyvántahtoinen jätti” luonteeseensa. Silmät ovat pienet sijaiten kaukana toisistaan ja puoliksi auki, mikä korostaa raukeaa olemusta. Hahmon vaatetus on aistikas ja naisellinen pitkine käsineineen ja korsetteineen, ja sävyjen tummuus kertoo Dee-Deen rauhallisesta, harkitsevaisesta ja synkähköstäkin persoonallisuudesta.

Mamie taas on lähes Dee-Deen vastakohta, ja hänen iso päänsä pienen kehon jatkeena on ominainen älykkääksi mielletävälle hahmolle, jos kyseessä ei ole lapsi. Silmät ovat kapeat ja sijaitsevat kasvojen alaosassa, mikä tekee hahmosta vanhemman ja viekkaamman näköisen, ja raskaat luomet korostavat itsetietoista, välinpitämätöntä asennetta. Mamien vaatetus on muita hahmoja erikoisempi ja huomattavan rohkea hänen ikäiselleen naiselle, mikä on eräs osoitus Mamien kamppailusta ikääntymistään vastaan. Hännystakki tuo asukokonaisuuteen maskuliinisia piirteitä.

Ginnyn hujoppimaisuus edustaa varsamaista kömpelyyttä ja keskenkasvuisuutta, ja iso pää ei tässä tapauksessa luo älykästä mielikuvaa vaan on merkki lapsellisuudesta. Isot, korkealla sijaitsevat silmät ilmaisevat viattomuutta ja nuoruutta. Hahmon vaatteetkin ovat kirkkaan värisiä ja tyttömäisiä mekkoja söpöine yksityiskohtineen, mikä kertoo Ginnyn positiivisesta, pirteästä ja hyvin feminiinisestä luonteesta.

On hyvin tavallista, että varsinkin käsin piirretyt animaatiohahmot jatkavat kehittymistään animoinnin jo alettua. Hahmon ulkonäkö saattaa hieman muuttua verrattuna kohtauksen tai jopa koko elokuvan alkuun ja loppuun, mutta asian ilmeisyyttä katsojalle voimme välttää hyvällä puhtaaksi piirtämisellä. (Beiman 2007, 196) Ulkonäön muuttumista aiomme vähentää myös animoimalla hahmot ensin tarpeeksi yksinkertaistetuilla rakennemallipiirroksille, joiden päälle lisätään hahmojen yksityiskohdat, kun animaatio näyttää toimivalta.

4.3 Hahmojen toteutustyyli

Tyyliä lähdimme metsästämään referenssikirjaston tutkimisen ja niistä tehtyjen luonnosten kautta. Tässä vaiheessa emme rajoittaneet referenssi- ja inspiraatiokuvien tai luonnosten tyyliä mitenkään, vaan tutkimme, kokeilimme ja vertailimme erilaisia ratkaisuja. Kuvittajista meitä inspiroi muun muassa Arthur de Pinsin suloisen kurvikkaat mutta modernin yksinkertaistetut naishahmot (kuva 8) ja Steffi Schütsen rehevät burleskiaiheiset kuvitukset (kuva 9). Eri artistien inspiroivista tyyleistä keräsimme myös kätevän, nopeasti innoitusta antavan kuvakollaasin, josta esimerkki myöhemmin kuvassa 20.



Kuva 8: Arthur de Pinsin kuvituksia.



Kuva 9: Steffi Schütsen burleskiaiheisia kuvituksia.

4.4 Referenssit ja inspiraatio

Hahmosuunnittelu on hyvä aloittaa tekemällä huomioita ympäristöstä ja muista tuotannoista (Wells 2006, 43). Tarkkailemalla analyttisesti muita animaatioita ja niiden

hahmojen eleitä, voi arvioida, mitkä ominaisuudet hahmossa tekevät siitä kiinnostavan katsella, ja millaiset kehon viestit ja liikkeet tukevat hahmon tarkoitusta.

Yksi innoittajistamme on animaatioelokuva *Triplettes de Belleville* (*Bellevillen kolmoset*), jossa dialogia ei juuri ole. Elokuvan persoonalliset hahmot ja niiden eleet ja toiminta kuitenkin tukevat ymmärrettävää tarinankerrontaa. Tarinassa seikkailevat mm. Bellevillen kolmoset (kuva 10), nuoruudessaan 1930-luvulla laulajatriona esiintyneet, mutta nyt jo valkohapsisiksi harmaantuneet sisarukset. Heidän lämmin ja läheinen, sanattomasti toimiva suhde, omintakeiset rutiinit sekä yhteinen intohimo musiikkiin tekevät hahmoista kiinnostavia, omaperäisiä ja viihdyttäviä seurata. Lisäksi koko elokuvan vaatimaton mutta lämmin tunnelma ja murrettujen, ruosteisten sävyjen maailma vetosi meihin, ja samantyyppistä atmosfääriä halusimme myös omaan animaatiomaailmaamme saada.



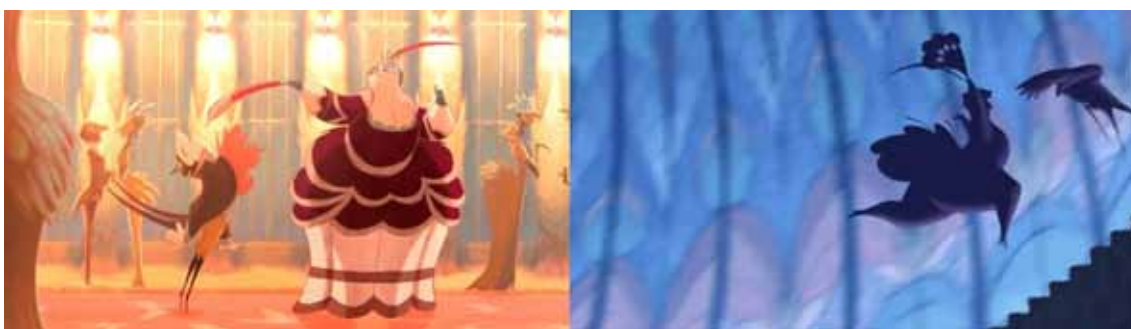
Kuva 10: *Triplettes de Belleville*- elokuvan päähahmoja

Saimme hahmo- ja maailmainspiraatiota myös useista lyhytanimaatioista. Eräs hellyttävä animaatio on Luis Cookin ohjaama *The Pearce Sisters*, lyhytanimaatio kaukaisella rannikolla asustelevalta kahdesta kalastavasta, säänpieksemästä sisaresta (kuva 11). Siskosten hyvin erilaiset persoonallisuudet ilmentyvät selkeästi ulkomuodon, toiminnan ja eleiden kautta ilman sanoja.



Kuva 11: Ruutukaappauksia *The Pearce Sisters* – lyhytanimaatiosta.

Värikylläisyydestä sekä hahmojen lennokkaista muodoista ja liikkeistä meille esimerkkiä antoi ranskalaisessa Gobelins-animaatiokoulussa vuonna 2009 tehty lyhytanimaatio *Dodudindon*, joka kuvaa vauhdikkaasti muodollisissa tanssiaisissa yllättäen alkavaa intohimoista soidintanssia (kuva 12). Hahmojen tanssinomaiset liikkeet ja reaktiot inspiroivat meitä omassa burleskitanssista vaikutteita saaneessa animaatioissa, vaikka hahmojemme liikkeet eivät aivan yhtä vauhdikkaita tanssiaskelia tulisikaan olemaan kuin *Dodudindon*issa.



Kuva 12: Ruutukaappauksia *Dodudindon* – lyhytanimaatiosta.

Hahmojen ulkonäön suunnittelun aloitimme kokoamalla referenssikirjastoa niin burleskin maailmasta kuin muistakin aihepiireistä. Innoitusta haimme muun muassa animaatioista, kuvituksista, sarjakuvista, elokuvista ja valokuvista. Keräsimme referensseistä jokaiselle hahmolle omia inspiraatiokuvakollaaseja (kuvat 13-15), joista saattoi poimia mielenkiintoisia ominaisuuksia ja hahmolle sopivia asentoja, eleitä ja asusteita.



Kuva 13: Mamien inspiraatiokollaasia



Kuva 14 : Ginnyn inspiraatiokollaasia



Kuva 15: Dee-Deen inspiraatiokollaasia



Kuva 16: Näyttelijöiden olemuksesta haettua inspiraatiota animaatiohahmoihin.

Hahmojen piirteisiin haimme ideoita myös vanhan ajan näyttelijättäristä. Mamie on saanut vaikutteita muun muassa Marlene Dietrichistä, Mamie van Dorenista ja Mae Westistä, Dee-Deen esikuvana toimii Louise Brooks, kun taas Ginnyn olemusta inspiroi nuori Haley Mills (kuva 16). Myös piirretyt ”glamournäyttelijättäret” tarjosivat ideoita omiin hahmoihimme. Mamien olemukseen halusimme kuvassa 19 olevan Jessica Rabbitin tyylistä (*Who Framed Roger Rabbit*) glamouria raskaine luomineen ja silmän päälle laskeutuvine hiuskiehkuroineen, mikä olisi herkullisessa kontrastissa Mamien vanhuuden ja lyhyiden kanssa. Dee-Deehen taas on otettu vaikutteita 1930-luvulla suositulta, kuvan 17 animaatiohahmolta Betty Boopilta. Tex Averyn ohjaamassa *Swing Shift Cinderella* (1945) -lyhytanimaatiossa ja kuvassa 18 tanssahteleva Tuhkimo taas oli oiva esikuva Ginnylle pitkine säärineen ja kepeine askelineen.



Kuva 17: Betty Boop "Betty Boop, M.D." (1932) – lyhytanimaatiossa.



Kuva 18: Tanssikohtaus "Swing Shift Cinderella" (1945) – lyhytanimaatiosta.



Kuva 19: raskasluominen ja viekoitteleva Jessica Rabbit "Who Framed Roger Rabbit"-elokuvassa (1988)



Kuva 20: Inspiraatiokollaasi eri tyyleistä.

Hahmojemme tyyliksi valitsimme lopulta yksinkertaistetun tyyllittelyn, sillä se sopii parhaiten myös animaation sadunomaiseen ja hulluttelevaan luonteeseen. Tyyllitellyt designit ovat todellisuuden karrikointia, ja antavat meille enemmän suunnitteluvaihtoehtoja. Tyyllittely mahdollistaa huomattavasti liioitellummat liikkeet, jolloin ne ovat usein myös selkeämmin luettavia. Liioiteltu liike voi olla jopa luonnollisempaa kuin realistinen (Besen 2008, 69). Hahmodesignin tulee antaa keholle tarvittaessa tilaa vääristyä liikkeessä, mikä ilmentää painoa, sillä muuten hahmoista tulee liikkeessä jäykkiä ja painottomia. Myös liikkuvat, venyvät kasvot ja keho ilmentävät joustavammin tunteita ja ajatuksia ilman dialogia. (Beiman 2007, 197)

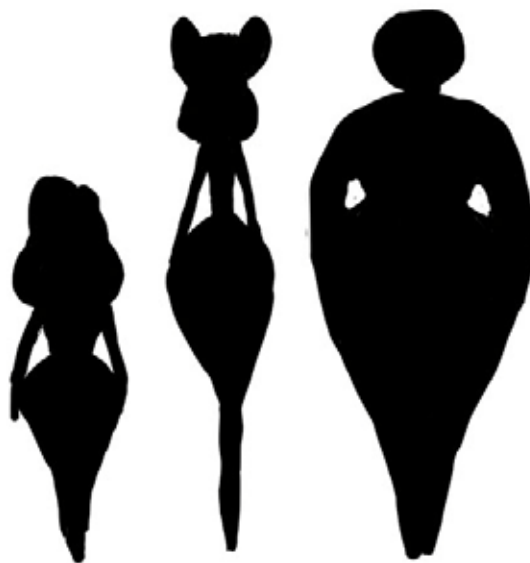
Tyyllittely mahdollistaa myös hahmojemme realismia rikkovat toiminnot, jotka yleisö tyyllittelyn ansiosta helpommin hyväksyy osaksi animaation maailmaa. Yleisöllä ei ole myöskään niin mittavia ennakkokäsityksiä tyyllitellyä hahmoa kohtaan verrattuna realistiseen hahmoon, jonka puiseva tai vääränlainen liike pistää helposti silmään. Yleisö hyväksyy karikatyyrihahmon sellaisenaan, ja animaattori voi laittaa hahmon liikkumaan miten haluaa, vaikkei kyseinen hahmo todellisuudessa niin voisi liikkuaakaan. (Maestri 1999,7) Esimerkiksi meidän ei tarvitse animoida Hylky-hyljettämme liikkumaan täsmälleen oikean hylkeen lailla, sillä tyyllitelly ulkonäkö antaa sille tilaa toimia epähyljemäisesti, kuten tasselinheiluttajana, jäteastian, leivinuunina

tai auton pumpattavana tunkkina. Tyylytelty hahmodesign ei kuitenkaan oikeuta hahmojen heikkoon animointiin, ja haaste onkin saada mielikuvituksellisesti suunnitellut ja toimivat hahmot hengittämään ja esiintymään uskottavasti elävän olennon lailla.

4.5 Hahmojen rakenne

Jotta hahmojemme ulkonäöstä tulisi vakuuttava, meidän tuli ensin ottaa huomioon anatomiset tosiasiat, ja miettiä, miltä hahmot sekä niiden rakenteet ja mittasuhteet näyttäisivät ja miten hahmot liikkuisivat tosielämässä. Tämän jälkeen oli helpompaa lähteä liioittelemaan, pienentämään tai suurentamaan ja jopa poistelemaan ruumiinosia ja muokkaamaan vartalon mittasuhteita.

Hahmon rakenteen tärkein peruselementti on siluetti, joka on hyvässä hahmosuunnittelussa helposti luettava ja tunnistettava. Tällöin se tukee toimintojen ja asentojen tulkintaa. (Beiman 2007, 64). Perusrakenteen pitää siis olla kohdillaan, ennen kuin hahmoon lisätään yksityiskohtia. Hahmon ruumiinrakenteen suunnittelun aikana oli huomioitava, mitä toimintoja hahmolla on, sillä ruumiinrakenne vaikuttaa hahmojen tapaan ja kykyyn liikkua. Esimerkiksi Mamien lyhyet raajat korostavat nopeaa ja aggressiivista liikkumista, Dee-Deen paksut ja pyöreät raajat raskasta ja hidasta liikkumista ja Ginnyn pitkät ja hoikat raajat kepeän gasellimaista liikettä.



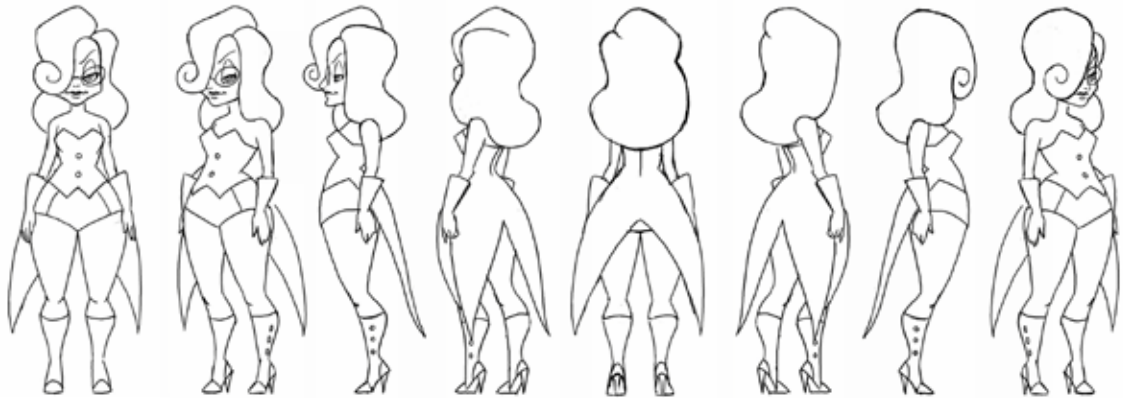
Kuva 21: Mamien, Ginnyn ja Dee-Deen siluetit ovat hyvin tunnistettavia nopeassakin piirroksessa.

Omia hahmojamme luodessamme kokeilimme vartaloita eri muodoilla ja mittasuhteilla, jolloin hahmojen siluetti alkoi muotoutua hahmolle ominaiseksi ja tunnistettavaksi, kuten kuvasta 21 näkee. Tärkeintä on, että hahmo pystyy toimintoihin, jotka sille on suunniteltu, mutta suhteiden kannattaa olla myös mielenkiintoisia. Hyvässä designissa on hyvä rytmi - toistoa, vaihtelua ja liioittelua – ja vähiten kiinnostavat mittasuhteet ovat lähinnä realismia (Beiman 2007, 66). Hahmojen siluetteja työstettiin yhtäaikaaisesti, jotta ne eroaisivat tarpeeksi toisistaan kooltaan ja suhteiltaan, mutta eivät kuitenkaan olisi liian erilaisia. Kun siluetit näyttivät hyviltä, ne rikottiin osiksi jakamaan vartaloa pään, keskivartalon ja jalkojen alueiksi, jonka jälkeen alueet edelleen hahmoteltiin tarkemmin ruumiinosiksi. Tässä vaiheessa pyrimme yksinkertaistamaan hahmojen rakennetta ja anatomiaa mahdollisimman paljon muodostamalla kehon osista yksinkertaisia muotoja. Tämä tekee mahdolliseksi hahmojen tehokkaamman käsittelyn animoidessa. Viimeiseksi hahmoihin lisättiin pinnan yksityiskohdat, kuten kasvojen piirteet, vaatteet ja asusteet.

On tärkeää eliminoida hahmosuunnitelmien virheet ennen kuin ne pääsevät lopulliseen ulkoasuun. Hahmosuunnitelmien toimivuus testataan arvioimalla, kuinka helppoa ja tehokasta hahmoa on animoida. Tässä apuna ovat hahmojen ulkoasun standardisoivat model sheet-mallipiirrokset, rakennemallit, testianimaatiot sekä *maquettes* eli pienet veistokset hahmoista. Veistoksia yritimme alkuun tehdä tavallisesta kaupasta saatavasta askartelumassasta, joka siihen tarkoitukseen oli kuitenkin liian kömpelöä ja nopeasti kuivuvaa, joten veistosten teko piti unohtaa ainakin siihen saakka, kunnes saisimme käsiimme siihen paremmin soveltuvaa massaa.

4.5.1 Model sheets

Model sheetit antavat animaattorille selkeän käsityksen hahmon muodoista, rakenteesta ja vartalon mittasuhteista, vaatetuksen yksityiskohdista sekä kaikesta hahmoon liittyvästä visuaalisesta informaatiosta. Model sheetissä hahmo esitetään mahdollisimman monesta eri kulmasta 360 asteen pyörähdyksessä, jotta animaattori saisi hahmosta kolmiulotteisen käsityksen. Asennoissa ja piirroksissa ei saisi olla lainkaan monitulkintaisuutta, vaan niiden pitäisi olla selkeitä varustettuina tarvittavilla muistiinpanoilla, varsinkin suuremmissa tuotannoissa, joissa hahmoa on useita henkilöitä animoimassa. (Webster 2005, 144–145)



Kuva 22: Mamien model sheettiä

4.5.2 Height relation chart

Jos kohtaauksissa käytetään kahta tai useampaa hahmoa, hahmojen pituuseroista tehdään pituustaulukko eli height relation chart. Taulukon avulla vältetään siltä, että hahmot yllättävästi ja epäloogisesti kutistuvat tai kasvavat toisiinsa nähden kohtausten välillä. Alla olevassa kuvassa 23 on sarjaamme tähän mennessä suunniteltujen hahmojen pituus toisiinsa nähden. Vasemmalta oikealle: Mamie, Ginny, Dee-Dee, Dr Rooster, Boob Elsa, Cookie Cracker, Wall Russ, Réimy, Candy Woo ja Hylky.



Kuva 23: height chart

4.5.3 Color models

Koska hahmoja on useita ja ne myös esiintyvät paljon yhdessä, meidän tulee kiinnittää huomiota siihen, että kunkin hahmon väritys paitsi sointuu yhteen muiden hahmojen ja maailman kanssa, se myös auttaa erottamaan hahmot toisistaan. Aikuinen kohderyhmämme vaikuttaa sävyvalintoihimme, ja värit ovat tummempia ja murrettuja verrattuna lapsille suunnattuihin animaatioihin, joiden väritys koostuu monesti puhtaista perusväreistä ja kulööreistä. Hahmon värien lukumäärä kannattaa myös rajata

animaation värityksen nopeuttamiseksi. Kuvassa 24 havainnollistamme päähahmojemme perusvaatteiden väritystä.

Hahmoista kannattaa tehdä useampia värimalleja, sillä hahmojen värit muuttuvat jos vaatetus muuttuu, ja myös ympäristön vaihtuminen voi vaikuttaa hahmojen väritykseen. Esimerkiksi yöllisessä kohtauksessa hahmojen värit poikkeavat päiväsajan väreistä. Väreihin voimme vaikuttaa paljon myös määrittelemällä niitä After Effects:ssä, mutta tehokkaamman ja uskottavamman vaikutelman saamme värittämällä hahmot alusta pitäen kohtaukseen sopivasti.

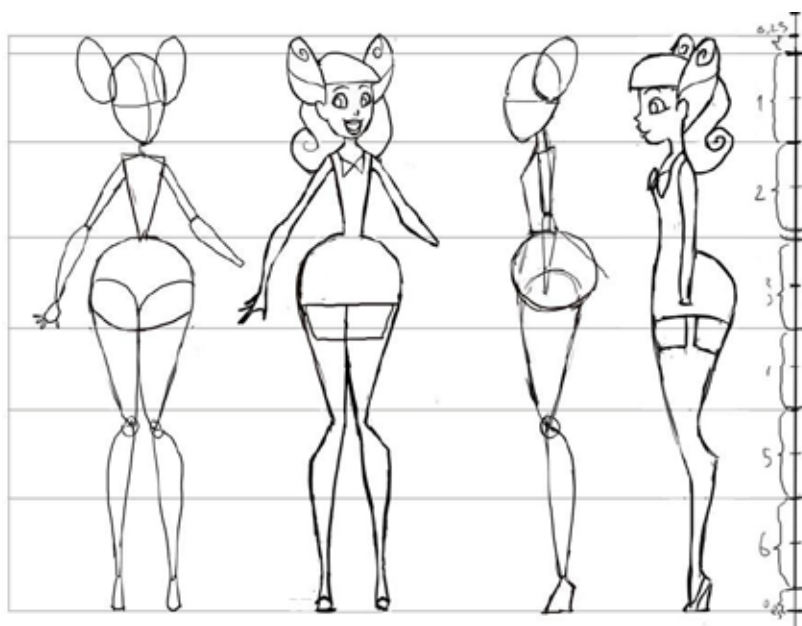


Kuva 24: Cherry Pies-päähahmojen perusvaatteiden väritys ja väriarvo-ohjeet.

4.5.4 Construction sheet

Construction sheet, eli rakennesuunnitelma esittää mistä yksinkertaisista muodoista hahmot muodostuvat (Webster 2005, 148). Animoidessa hahmo alkaa helposti muuttua muotoaan ja kokoaan framejen välillä. Construction sheetillä kiinnitetään myös huomioita pieniin tärkeisiin yksityiskohtiin, esimerkiksi siihen minkä muotoiset kasvot ja silmät hahmolla on, tai missä asennossa pää ja kaula liittyvät toisiinsa. Saattaa olla

myös hyvä varoittaa epätoivotuista tavoista piirtää tietyt yksityiskohdat, esimerkiksi hahmon leuka. Construction sheetin hahmorakenteiden avulla animoidessa hahmo pysyy paremmin oikeissa mittasuhteissa eikä poikkeakaan niin helposti oikeasta muodostaan. Construction sheetin käyttö säästää animoidessa myös aikaa, sillä yksittäisessä framessa esiintyvä hahmo saadaan piirrettyä nopeasti hahmottelemalla ensin palikkamuodot, joiden toimiessa päälle lisätään yksityiskohdat.



Kuva 25: Ginnyn construction sheet

4.5.5 Action sheet

Action sheettien tarkoitus on antaa käsitys tietyn hahmon toimintaskaalasta. Näihin kuuluu tyypillisten asentojen lisäksi äärimmäiset liikkeet sekä kyseessä olevalle hahmolle ominaiset toiminnot. (Webster 2005, 148) Action sheetit ilmentävät hahmon persoonallisuutta ja antavat syvemmän käsityksen hahmon luonteesta. Niillä on varsinkin TV-sarjatuotannoissa tärkeä osa, kuin myös omassa sarjassamme etekin kun hahmot ja niiden luonne kehittyvät sarjan edetessä. Niin ollen myös action sheetit muuttuvat ja kehittyvät hahmojen mukana ja niitä päivitetään projektin edetessä. (Webster 2005, 149)



Kuva 26: Osa Mamien ja Deeden action sheettejä

4.5.6 Expression Sheet

Expression sheetille kootaan hahmolle tyypillisiä ilmeitä. Perustunteet ovat periaatteessa samanlaiset kaikille, mutta jokainen hahmo ilmentää niitä kasvoillaan eri tavalla. Joskus on hyvä koota myös huomioita ilmeistä joita hahmolla ei voi olla. (Simon 2003) Esimerkiksi on hyvä huomioida, ettei hahmon ilmeitä piirretä samalla tavalla kuin jonkin toisen hahmon, jotta hahmot pysyvät itsensä näköisinä.



Kuva 27: Osa Ginnyn expression sheetistä.

4.6 Sarjan päähahmot

Seuraavaksi esittelemme Cherry Pies-sarjan pitkään hionnan alla olleet päähahmot. Kerromme heidän menneisyydestään, persoonallisuudestaan, kiinnostuksen kohteistaan, suhteistaan muihin hahmoihin sekä merkityksestä sarjassa.

4.6.1 Mamie Morello

Mamie on itsenäinen, itsepäinen, hurjaluontoinen ja moraalisesti arveluttava vetreä ikäneito. Mamie ei suostu uskomaan, että hänen parhaat päivänsä olisivat takanapäin, vaan haluaa edelleen viettää railakasta ja nuorekasta elämää. Mamie nauttii suurista autoista, ikivanhalla kultaisella revolverillaan ammuskelusta, piipun polttelusta, viskin ja muiden päihteiden kohtuuttomasta käytöstä, uhkapeleistä, stripparibaareista ja muutenkin kaikenlaisista säädyttömyyksistä. Hieman jo kumaraan painuneen selän suoristaa tyylikäs hännyskorsetti, ja Mamie onkin turhamaisen tarkka vaatetuksestaan. Ainoastaan armottomimpien krapuloiden kukistamana Mamie näyttäytyy ja käyttäytyy raihnaisten, avuttoman mummon tavoin. Iästään huolimatta Mamie on moderni nainen, joka on aina osannut pysytellä tilanteen tasalla. Terävän älynsä ja tarkkanäköisyytensä ja -nenäisyytensä ansiosta Mamie haistaa niin tuoksuja, rahakkaita tilaisuuksia kuin palaneen käryäkin. Makuaistinsa hän on kuitenkin menettänyt jo aikoja sitten erinäisten substanssien maistelun johdosta. Tavoitteisiinsa pyrkiessään Mamie raivaa esteet tieltään, sillä hän on selviytyjä, joka ei kumartele ketään. Muita kuin hänelle läheisiä ihmisiä - ja välistä näitäkin - hän taas manipuloi ja käyttää kynnyksimattomaan saavuttaakseen tavoitteensa. Mamie hoitelee Cherry Pies- leipomon talousasioita eikä anna kenenkään muun ajaa omistamaansa, leipomusten kuljetukseen tarkoitettua valtavaa *monster truckia*.

Mamien nuoruus oli toiminnantäyteinen ja vaiherikas, ja hän on hankkinut elantonsa enemmän tai vähemmän kunniallisesti, muun muassa ilmarosvona. Hänen suuri rakkautensa oli kookas sisämerikapteeni Russ Wall, joka valitettavasti painui traagisessa haaksirikossa laivansa mukana



Kuva 28: Mamie

meren pohjaan. Muistoksi hänestä Mamielle jäi pariskunnan yhteinen lemmikki, silloinen vauvahylje Hylky, joka nykyään on kasvanut huimasti suurempiin mittoihin.

Maailmanlopun jälkeen yleinen moraali oli vajonnut pohjamutiin ja Mamiekin kärsi hänelle epätyypillisestä epätoivon ajanjaksosta. Turhautumistaan purkaakseen ja taitavana ampujana Mamie osallistui pahamaineisiin *Punainen Orpo*-ammuntakisoihin. Kisat muistuttivat safaria, jossa päämääränä oli ampua omena pakoon juoksevien lasten pään päältä. Maailmanlopun jälkeen kaikki oli kaupan ja tämänkin kaltaiset kilpailut mahdollista järjestää. Kilpailuista Mamie voitti Dee-Deen, ja pelasti samalla pahasti loukkaantuneen, kätensä menettäneen Ginnyn Dr. Roosterin ampumana.

Mamie ei ehkä ole ollut unelmakasvattaja ja on elintapojensa ansiosta altistanut työt kaikenkaiselle. Monessa muussa yhteydessä tai sarjassa hän voisikin olla antagonisti. Eräs koekatsojan kommentti oli jotain sen suuntaista kuin ”kun tuollainen likainen ja rietas rouva silmäilee holkki huulilla, tulee itsellekin käytetty olo”. Ei hän kuitenkaan täysin sydämetön ole. Mamien suurin ongelma ja tema on hänen vanhenemisensa hyväksyminen. Kapinointi tätä ajatusta vastaan ajaa sekä hänet itsensä, että monesti kaikki muutkin ongelmiin, mutta luonnollisestikaan hän ei tätä pidä omana syynään. Koska Mamien läheiset ovat joko kadonneet tai kuolleet eikä hän tule toimeen hyvin uskovaisten sisarensa kanssa, hän on tyytyväinen kun tytöt ovat kasvaneet jo aikuisiksi ja saa heistä seuraa paheellisiin puuhiinsa. Dee-Deestä onkin varttunut Mamien holhouksessa aikamoinen tapaus, mutta Ginny ei katsele suojele silmin kun he harva se ilta kumoavat lasillisen jos toisenkin.

4.6.2 Ginny (Guinevere McGinnycuddy)

Ginny on pirteä ja positiivinen, ympäröivästä maailmasta tietämätön tytönhupakko, joka rakastaa yli kaiken keittiössä puuhastelua, kodin askareita ja kodinkoneita. Hän hoitaa leipomossa yhdessä Hylkyn kanssa leivonnaisten valmistamisen. Ginny on alun perin rikkaan, kiireisen perheen ainoa lapsi, joka kaapattiin maailmanlopun jälkeisessä tilanteessa kadulta ja myytiin ammutakisoihin. Ginnystä sai hyvät rahat, koska hän oli menneessä maailmassa eliittiasemassa olleen perheen vesa. Kisoissa Ginny loukkaantui vakavasti, kun Dr. Rooster ampui hänen kätensä poikki, mutta onneksi Mamie otti tämän yhdessä Dee-Deen kanssa hoiviinsa. Ginny haaveilee löytävänsä vielä kadonneet vanhempansa, joiden vaiheista hänellä ei ole traumaattisten kokemusien seurauksena juuri muistikuvia. Tämä on vaikeuttanut hänen etsintöjään, muttei suinkaan tukahduttanut toiveita paluusta menneeseen. Suvun hänelle jättämä perintö on kokemus siitä, että hän kuuluisi oikeastaan syntyperänsä oikeuttamana vauraiisiin oloihin ja etuoikeutettuun asemaan, eikä hän siksi arvosta nykyisiä, vaatimattomampia elinolosuhteitaan. Samalla häneltä jää huomiotta, että kaikesta huolimatta hän juuri nyt elää itselleen läheisempien ihmisten kanssa kuin mitä hänellä lapsena oli tai hänelle olisi ollut edes luvassa.

Hienostuneesta kasvatuksestaan johtuen Ginny omaa tietyn korostuneen itsetietoisuuden ja nenäkkyyden. Häntä voisi myös luonnehtia tekopyhäksi. Ginny paheksuu muiden vulgaaria käytöstä, ja pyrkiikin opettamaan Dee-Deen kunnon ihmisten tavoille (Mamie on hänen kirjoissaan jo menetetty tapaus) ja suhtautuu tähän isosiskomaisesti, vaikka on nuorempi. Lisäksi hän on tainnut jo unohtaa, että kohdatessaan Dee-Deen lapsena Punaisen orvon ammutakisoja edeltäneenä aikana oli ollut pahemmassa kuin pulassa, jollei



Kuva 29: Ginny

Dee-Dee olisi suojellut pumpulissa kasvatettua tyttöpoloa maailman kolhuilta. Kahta asiaa Ginny kuitenkin katsoo Dee-Deessä ihailien ja kateellisuudesta kihisten: pienirintaisena hänellä on tätä kohtaan paha povikateus.

Lapsena kasvaessaan palvelijoiden täyttämässä taloudessa Ginny ei harmikseen saanut tehdä lainkaan kotitöitä, minkä johdosta hänellä on hieman kieroutuneen kaipaava suhde kodinkoneisiin sekä 50-luvun ihannekotirouva-kompleksi. Tästä kertovat esimerkiksi hänen vaalimansa kodinkoneaiheinen seinäkalenteri vuosien takaa sekä teekutsut, joita hän vielä varttuneenakin pitää yhdessä keittiönsä mekaanisten ”ystävien” kanssa. Mamie ei voi käsittää Ginnyn aivoituksia, mutta suhtautuu tähän silti äidillisen suojelevasti ja on vain tyytyväinen, että talossa on pätevä taloudenhoitaja.

Kapeiden sosiaalisten suhteiden ja elitistisen kasvatuksen johdosta ei Ginnyn tunneälykyys saati tilannetaju ole kovinkaan kehittynyt, joten vaikka hän ajattelee itse olevansa esimerkillinen, usein hän päätyy aiheuttamaan itse muissa pahennusta. Hänellä on muun muassa tapana kikatella surullisissa tai muuten epäsoveliaissa tilanteissa ja käyttäytyä vahingoniloisesti. Ginny on lapsellisen naiivi ja hyväuskoinen. Osittain tämä on vain psyykkistä defenssiä hänen kovien kokemustensa johdosta ja usein Ginnyn näkökentän peittääkin muille näkymätön *siveyden sipuli*, joka estää häntä näkemästä maailman kurjuutta, siveettömyyttä ja kaikkea, minkä hän kokee paheelliseksi. Naiivin asenteensa ansiosta hän ei aina tajua, miksi joutuu epämääräisen huomion kohteeksi vilistäessään liian lyhyessä hameessa pikkuhousut vilkkuen, mutta onneksi liian innokkaat ihailijat yleensä saavat Dee-Deeltä huutia. Iloisuudestaan ja positiivisesta asenteestaan huolimatta Ginny on varsin pelokas ja hauras, ja ampumakisojen jättämien traumojen johdosta Ginny kammoksuu kovia pamauksia - ja etenkin Dr. Roosteria.

Irtiammutun käden tilalla Ginny käyttää erilaisia hyödyllisiä proteeseja koukuista kauhoihin, pölyhuiskiin ja moottorisahoihin, ja käsi elää Ginnyn tunnetiloissa mukana. Useat näistä vempaimista on hänelle valmistanut teknisesti taitava Dee-Dee.



Kuva 30: Dee-Dee

4.6.3 Dee-Dee (*Dominga Domino*)

Dee-Dee on seesteisen rauhallinen, mukavuudenhaluinen ja kylmähermoinen rehevä neito, mutta pinnan alla kyttee tumma ja tulinen luonto. Hän on hyvin käytännöllinen, ja mieluummin toimii ja tekee kuin jaarittelee asioista. Dee-Deen lapsuudessa ei juuri ehditty kouluja käymään, ja tämän takia hän ei vielääkään osaa lukea eikä kirjoittaa. Hän suhtautuukin kaikenlaiseen kirjatietoon epäileväisesti ja luottaa vahvasti omaan maalaisjärkeensä ja näppäriin käsiinsä. Dee-Deessä on hänen perheensä taustan vuoksi mekaanikon vikaa, ja hän mieluusti purkaa ja kokoaa asioita ymmärtääkseen miten ne toimivat. Hänen lempiajanvietettään onkin Hylkyn kanssa kuviokellumisen ohella

korjailla ja hääriillä Mamien monsterauton kimpussa. Leipomossa hän vastaa myllyn koneiston käytöstä ja huollosta.

Dee-Dee on lähtöisin köyhästä runsaslapsisesta duunariperheestä, eikä tietystä asiaankuuluvasta uhosta huolimatta ole kovinkaan ylpeä taustastaan ja koettaa piilotella sitä muun muassa teeskentelemällä olevansa orpo. Tietävästi hänen perheensä kuitenkin elää yhä kaupungin toisella puolella ja pyörittää huoltamoita. Maailmanlopun jälkeen jouduttuaan eroon perheestään Dee-Dee halusi löytää itselleen paremman elämän ja päätti vapaaehtoisesti osallistua Punainen Orpo-kisoihin. Mamie kiinnitti Dee-Deen riuskoihin otteisiin ja järkähtämättömään asenteeseen huomiota ja päätti keskittyä ammuskelemisen sijaan voittamiseen. Mamie onkin siitä asti ollut Dee-Deelle erittäin läheinen. Järkähtämättömästä ja viileästä olemuksestaan huolimatta Dee-Dee vaipuu joskus varsinkin yön yksinäisinä hetkinä raskasmielisyyteen, sillä sammakoiden lisäksi hän pelkää pimeää. Talon kellarissa asuvana tämä on hänelle välillä hankalaa, mutta silti hän uhmaa pimeitä huoneita käydäkseen pihistämässä varastohuoneesta herkkuja. Sokerileivonnaiset ovat hänen heikkoutensa ja hän voisikin popsia niitä loputtomiin. Lohtua antaa myös Dee-Deen tarkasti vartioima salainen ihastus. Se kohdistuu postimerkissä olevaan nuoren miehen kuvaan jota Dee-Dee usein kaipaavana silmäileekin iltasella.

Dee-Dee oli nuorempaanakin tovereitaan rotevampi, ja varsinkin päästyään leveämmän leivän ja muffinssien makuun Cherry-talossa Dee-Dee on kasvanut nykyisiin varsin runsaisiin mittoihinsa. Niihin hän on tyytyväinen, varsinkin kun huomaa Ginnyn ohimennen silmäilevän kateellisenä poveaan, koska tämä on ainoa asia jossa hän kokee Ginnyä kohtaan sisarellista ylemmyyttä. Muutoin Dee-Dee kokee olevansa uussisarensa verrattuna hieman rahvaanomainen ja varsinkin Ginnyn saarnat naiselle sopivista tavoista saavat hänet toivomaan, että hänkin voisi löytää itsestään arvokkaan leidin ja saada Ginnyn arvostuksen. Dee-Dee painii näiden ristiriitaisten ajatustensa parissa ja pyrkii pääsemään sinuiksi naisellisuutensa kanssa. Siksi hän yrittää pukeutua aina hyvin naisellisesti, mutta hiomattomat tavat yhdessä rakkauteen öljyntahraista värkkäilyä kohtaan puskevat usein läpi. Suurikokoisena Dee-Deellä on taipumus jäädä jumiin ahtaisiin väleihin, joista hän kuitenkin pelastuu luotettavan öljykannunsa avulla.



Kuva 31: Hylky

4.6.4 Hylky (Edmund)

Hylky on eräänlainen Cherry Pies-hahmojen mukana roikkuva sidekick-hahmo ja tavallaan koko sarjan alkupiste. Tämän voi ymmärtää kirjaimellisesti tai monimerkityksellisesti, saattaa olla että Hylkystä paljastuu puolia joita ei ensi näkemältä uskoisi... Hylky on edesmenneen Russ Wallin ja Mamien yhdessä jäälautalta mukaansa pelastama lemmikkihylje. Russ Wallin laivan upottaneen onnettomuuden jäljiltä se on pahasti hydrofobinen. Pohjattoman ruuanhimonsa ja laiskan liikuntaa välttelevän luonteensa johdosta se on kasvanut valtaviin mittoihin. Hylkyllä on selittämätön viehätys tissitasseleihin, jotka saavat sen aivan villiintyneeksi. Ginny käyttääkin Hylkyä tasseliin avulla esimerkiksi leivonnaisten paistamiseen. Vääntämällä Hylkyn nisistä roikkuvista tasseleista Hylky kuumenee punahehkuiseksi. Uunin lisäksi hylky toimii monenlaisessa muussakin tarkoituksessa, esimerkiksi sillä on pumpattava peräsuoli, jonka ansiosta sitä voidaan käyttää tunkkina, lauttana tai muuta vastaavaa. Hylky on ahne, lihava ja laiska ja kaiken lisäksi hieman perverssi. Silti se on Cherry-tyttöjen rakas ja luotettava lemmikki ja perheenjäsen.

4.7 Sivuhahmot

4.7.1 Dr. (Richard) Rooster

Dr. Rooster on epäonninen ja haurasegoinen tiedemies, joka kantaa harteillaan keksijäperheensä mustan lampaan taakkaa. Kaikki muut hänen perheenjäsenensä, jopa jalkapuoli lemmikkikoira, ovat tehneet kuuluisia ja nerokkaita innovaatioita, mutta Rooster ei ole teknisestä osaamisestaan ja lukuisista yrityksistään huolimatta tehnyt vielä yhtäkään merkittävää, omaperäistä keksintöä. Nuorena hän räjäytti vahingossa pienen pikkusiskonsa kehittelemän atomipommin, josta seurasi tiettyjen tapahtumien kautta koko siihenastisen maailman tuho. Hänen perheensä ja rakas siskonsa menehtyivät räjähdyksessä, ja surun ja syyllisyyden murtama Rooster säilöi siskonsa ruumiista pelastamansa aivot, toiveinaan sopivan yksilön löydettyään saada siskolleen uusi keho ja elämä. Rooster itsekkin vammautui vakavasti, ja käytti äitinsä lääketieteellisissä kokeissa kehittämiä prototyyppilaitteita itsensä parantamiseen. Odottamattomana sivuvaikutuksena ne tekivät peruuttamattomia muutoksia hänen vartaloonsa. Kuntouduttuaan taas toimintakykyiseksi, hän pudotti pois etunimensä ja oli nyt sukunsa viimeisenä vain Dr. Rooster. Siskoonsa liittyvää suunnitelmaansa edistääkseen hän osallistui Punainen Orpokisaan, joista bongasikin sopivan kandidaatin, suurin piirtein siskoa muistuttavan Ginnyn. Kehnona aseenkäsittelijänä hän kuitenkin ampui vahingossa Ginnyltä käden, ja Mamie nappasi Ginnyn itselleen Roosterin nenän edestä. Siitä lähtien Ginny on ollut Roosterille pakkomielle. Vuosien kuluessa Ginny on kasvanut ulos Roosterin pikkusiskon ulkonäöstä, ja samaan aikaan Roosterin maanalaisessa laboratoriossaan hellimä siskon muisto on omalta osaltaan kieroutunut. Suunnitelma siskon palauttamisesta elävien kirjoihin on Roosterin mielessä muuttunut hänen unelmiensa naisen rakentamiseksi. Tätä varten hänellä on jo synkeät suunnitelmat Ginnyn varalle. Niinpä Rooster vaaniikin jatkuvasti Cherry-taloa odottaen sopivaa tilaisuutta kaapata Ginnyn itselleen.



Kuva 32: Dr. Rooster

4.7.2 (Boob/Busen) Elsa Größer



Kuva 33: Boob Elsa

Elsa on riuska arjalaisneito, joka pitää nimeään kantavaa *Boob Elsa's Pubia*. Elsa syntyi ja vietti rankan lapsuuden kaksosensa Cookien kanssa *Brünhilde*-työleirillä, jossa heihin pumpattiin erilaisia kokeellisia hormoneja ja lääkeaineita tarkoituksena kouluttaa heikoistakin naisista voimakasta työ- ja sotaväkeä. Tuona aikana sairastelevasta ja laihasta Elsastakin kehittyi oikea amatsooni. Hän oli kuitenkin harvinaisuus, useimmat eivät selvinneet kokeista hengissä. Tilaisuuden tullen he pakenivat Cookien kanssa ja piiloutuivat Afrikan viidakoihin. Matkatessaan pitkin mannerta he törmäsivät rannikkoa terrorisoiviin piraatteihin. Rähjäisestä *Skeleton Crew*stä ei ollut vastusta supersotilasprojektin kasvateille, ja kaksikko päihittikin koko poppoon ja ryöväsi heidän aluksensa, Elsaan hullaantuneen Réimyn kokin avustuksella. Yhdessä Réimyn kanssa Elsa purjehti vapauteen ja avioliiton satamaan.

4.7.3 Cookie (Cracker) Größer

Cookie on valtaisa portsari ja baarimikko sisarensa Elsan pubissa. Jättimäisestä ja pelottavastakin ulkomuodostaan huolimatta Cookie on varsin lauhkea ja sydämellinen veikko. Liaksi hänen kärsivällisyyttään ei kannata koetella, sillä provosoituessaan hän kyllä käyttää Elsaakin mittavampia voimiaan. Ei ole täyttä varmuutta siitä, mikä hänen sukupuolensa oli alun perin, eikä siitä mikä se tällä hetkellä on. Cookielle tämä asia ei ole enää merkityksellinen, hän on tyytyväinen saadessaan pyörittää pubia, jonka he perustivat niin



Kuva 34: Cookie Cracker

toimeentulonsa turvaamiseksi kuin puhtaasta rakkaudesta hyvään olueen.

4.7.4 Uri Bin Réimy Tahiru

Réimy on pitkänhuiskea herrasmieskannibaali, joka toimii kokkina vaimonsa Boob Elsan pubissa. Hän syntyi länsiafrikkalaiseen *Anioto*- (leopardimiesten) kannibaalikulttiin, mutta herkkänä miehenä hänestä keskeytyi kasvissyöjä, jonka ravinnoksi kelpasivat ainoastaan vegetatiiviseen tilaan päätyneet ihmiset. Tätä omaleimaista vegetarismia karsastettiin konservatiivisen heimon parissa, ja Réimy joutui lähtemään kotikonnuiltaan. Seikkaillessaan Skeleton Crew-piraattilaivan kokkina hän menetti toisen nänninsä, ja koki elämänsä käännekohdan kohdatessaan Boob Elsan ja Cookien. Elsan uhkeat muodot ja eksoottinen ulkonäkö hurmasivat hänet välittömästi, ja hän auttoikin sisaruksia päihittämään laivan muun miehistön. Hän jätti taakseen heimonsa ikiaikaiset maat ja purjehti Elsan matkassa suureen maailmaan, sivistyksen ja turmeltuneiden aivojen pariin.

Kuva 35: Réimy



4.7.5 Candy Woo



Neiti Woo ansaitsee leipänsä eksoottisena tanssijana Boob Elsan pubissa. Muut tarvitsemansa hyödykkeet hän kuitenkin hankkii toimimalla alamaailman apurina. Samalla hän koettaa epätoivoisesti kivuta korkeammalle rikollisjärjestöjen sisäisessä hierarkiassa. Pubililjan toimi on erittäin hyödyllinen hänen toimenkuvassaan, koska sen kautta hän näkee, kuulee ja saa kontakteja epäilyksiä herättämättä. Hänen arvoasteikossa kohoamisensa tiellä on kuitenkin eräs yhtä taitava ja häikäilemätön kilpailija, Mamie. Hänen kanssaan Candyllä menevät puikot ristiin kerran jos toisenkin. Mamien ja Candyn ollessa toistensa vihollisia, heidän välillään on kuitenkin tiettyä vastustamatonta viehätysvoimaa, eivätkä kaikki heidän yhteenottonsa suinkaan ole epämiellyttäviä.

Kuva 36: Candy Woo

5 Cherry Pies-maailma



Kuva 37: Turisteja hiekkamyrskyssä Tiananmenin aukiolla. Kuvan murrettujen sävyjen ja sumun keskeltä loistavien kirkkaiden värien yhdistelmää halusimme myös sarjan maailmaan.

Sarjan päätapahtumien halusimme sijoittuvan urbaaniin ympäristöön, sillä sarjamme pääkohdeyleisö - me itse - koimme sen mielekkäimmäksi. Kaupunkielämä antaa hahmoille vuorovaikutusmahdollisuuksia useampien, erilaisten ihmisten kanssa ja mahdollistaa koristeellisemmat puitteet kuin luonnon armoille asettuminen. Burleskin naisellisella koreilulla ja rooleilla pelaavat teemat ovat lisäksi selkeästi urbaaniin elämänmuotoon sidottuja, joten jo käsitteellisesti burleskia ja eräamaaympäristöä yhdistelevä sarja olisi hieman hankala toteuttaa. Käyttökelpoisin skenaario luultavasti olisi kaupunkilaishempukoiden asettaminen heille epätyypilliseen ympäristöön ja tästä seuraavan tilannekomiikan havainnoiminen. Tämän tyyppinen konsepti kuitenkin toimii varmaankin paremmin tosi- TV-formaattina, koska huumori perustuu lähinnä kahden erilaisen maailman törmäykselle, eikä se luultavasti olisi taipunut siihen muotoon mihin halusimme. Hahmojen ja ympäristön ristiriita oli kuitenkin mielenkiintoinen teema.

Jossain vaiheessa suunnittelua päädyimme siihen, että on tapahtunut maailmanloppu: sota, ydinonnettomuus, jotakin sen kaltaista joka on ravisuttanut maailmaa. Emme kuitenkaan halunneet niin täydellisesti hiekkaerämaaksi tuhoutunutta maailmaa kuin monissa post-apokalyptisissa kuvauksissa on nähty, vaan jotakin, joka olisi tuhonnut enemmänkin ihmisten moraalin ja yhteiskunnalliset rakenteet kuin vain rakennukset. Jäljellä olisivat vanhan maailman rauniot ja edesmenneiden suurmiesten patsaat, joiden

varjossa ihmiset kuitenkin jälleenrakentaisivat elämäänsä uuteen suuntaan. Tämä toi mieleemme entisen Neuvostoliiton tietty alueet. Suuren unelman romahdettua omaan mahdottomuutensa ja jätettyään jälkeensä ränsistyneitä ja kurjia oloja, joita kukaan ei korjaa, koska rahan lisäksi ihmisiltä puuttuu tietty merkityksellisyyden kokemus – onko millään niin väliä. Monet näistä alueista ovat jääneet tietynlaisiksi vastentahtoisiksi ulkoilmamuseoiksi: nykypäivänäkin ne ovat monilta osin edelleen aikakaudella, jolla ne on rakennettu.



Kuva 38: Tšernobylin alueen työntekijöille rakennetussa Pripyatin kaupungissa luonto valloittaa hitaasti ihmisen hylkäämät alueet.

Halusimme käyttää vanhan aikaisia tyylejä, olematta sidottuja mihinkään tiettyyn aikakauteen, joten päätimme sijoittaa tarinamme tulevaisuuteen. *Retrofuturismi* käsitteenä voi tarkoittaa paitsi varsinaisia entisajan tulevaisuuden visioita, vanhan ajan sci-fiä, myös nykypäivän teemojen ja teknologian käsittelyä entisaikojen maailmojen kautta niille ominaiseen tyyliin yhdistettynä.



Kuva 39: Steampunk-tyyliseksi muunneltu tietokone.

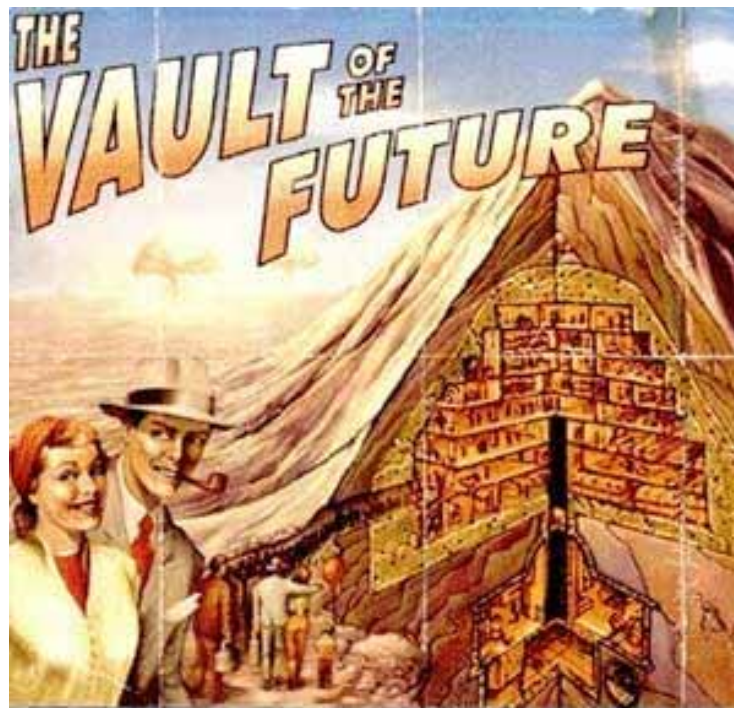
Steampunk on 1980-luvulla kiteytynyt science fiction -kirjallisuuden suuntaus, jossa tapahtumaympäristön muodostaa 1800-lukua ja usein erityisesti viktoriaanista Britanniaa muistuttava vaihtoehtoinen todellisuus. 2000-luvulla steampunkista on kehittynyt kokonainen alakulttuuri, johon voidaan viitata myös neo-viktorianismina. (Wikipedia.org) Tyyliässä nykypäivän laitteet on muunneltu perustumaan höyrykoneisiin, kellokoneistoihin tai sen ajan tieteellisiin teorioihin (kuten esim. eetteri) ja toteutettu viktoriaaniseen aikakauden visuaaliseen tyyliin (kuva 39).

Dieselpunk sijoittuu aikakaudeltaan ja tyyliltään 1920–50 lukujen välille. Visuaalinen tyyllittely ottaa vaikutteita aikakaudelle ominaisesta *art deco*-tyylistä ja *film noirista*, sekä maailmansotien aikaisesta teknologiasta, propagandasta ja koneista. Genreen kuuluvat niin film noir-tyyliset gangsteritarinat kuin kertomukset natsien ihmiskokeista. Oma sijansa on myös ilmarosvoista ja suurista ilmalaivoista kertovilla tarinoilla.



Kuva 40: Seattlen Space

Atompunk risteää osittain dieselpunkin kanssa ja jatkaa siitä mihin se jäi, sijoittuen esidigitaaliselle ajalle. Tyylin estetiikkaan yhdistetään *googie*-arkkitehtuuri (esimerkiksi Seattlen Space Needle-torni edustaa googie-arkkitehtuuria) ja 50-luvun retrotyyli pin-up-kuvineen ja kotirouvineen. Modernismi, kylmän sodan aikainen kilpavarustelu, atomi- ja avaruusajan alku Sputnikeineen ja Tšernobylin ydinvoimalaonnettomuus ovat keskeisiä teemoja.

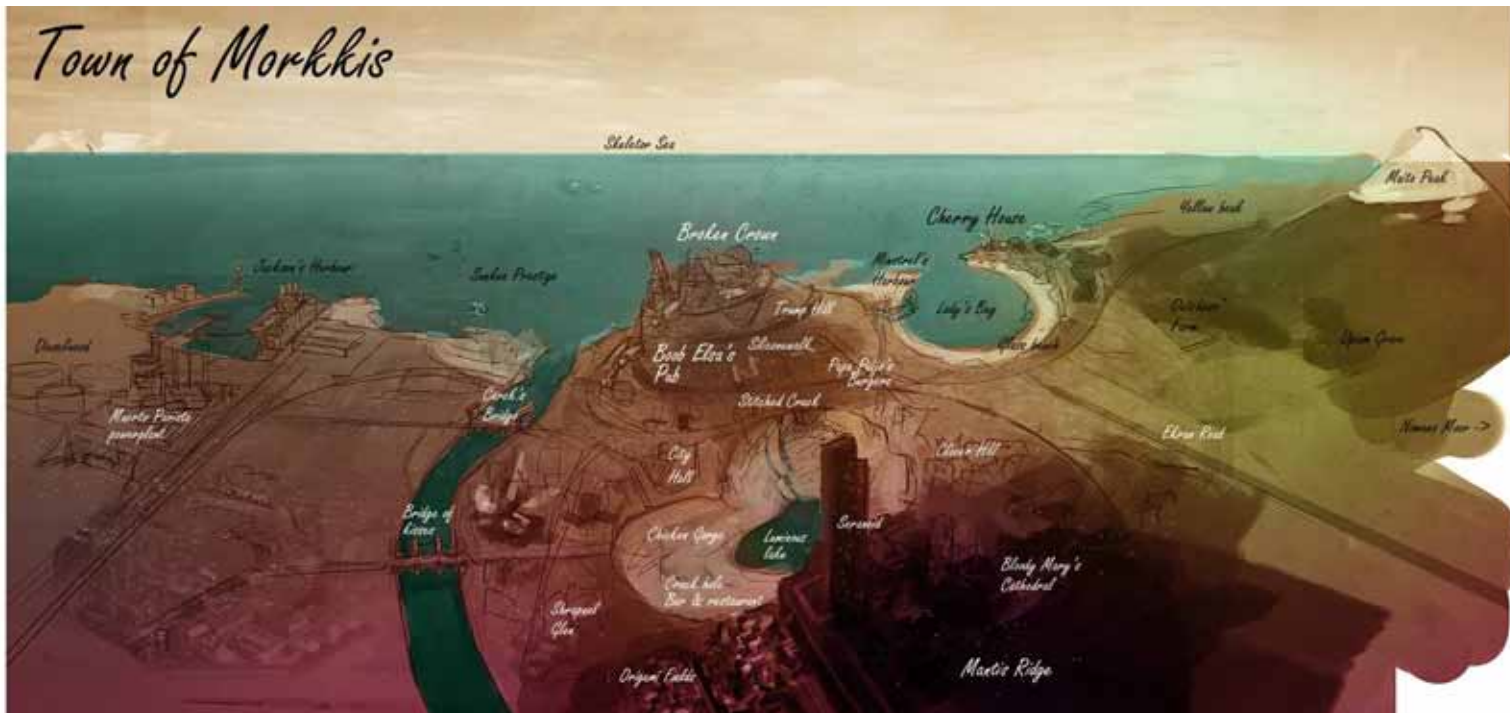


Kuva 41: Fallout-pelisarjassa maailma jatkaa siitä mihin se 50-luvulla jäi. Ihmiskunta on selvinnyt ydintuhosta maan alle kaivettujen suurten holvien turvin.

Kylmän sodan uhkakuvien tematiikka yhdistyisi raunioituneiden unelmien ja rakennusten kanssa. Post-apokalyptinen maailma sopi kaipaamaamme rappioromantiikan teemaan ja loi hyvän kontrastin värikkäille hahmoille.

Ilmastonmuutos oli päivän puheenaihe, kun kehittelimme sarjaa. Me pohdimme, kuinka ilmasto olisi muuttunut post-apokalyptisessa maailmassa. Sumuisena päivänä kävellessämme pitämään palaveria kiinnitimme huomiota siihen, miltä kaupunki näytti ollessaan peittyneenä sankkaan sumuun, ilta-auringon värjätessä sumun läpi taivaan eri sävyillä. Tästä ja Kiiran junan ikkunasta näkemästä mielenkiintoisesta pilvimuodostelmasta, josta näytti itsessään roikkuvan jääpuikkoja, syntyi ajatus Cherry Pies-maailman oudoista ilmasto-oloista. Omituiset pilvet ja saastesumun läpi siivilöityvä auringonvalo kertovat maailmanlopun jälkeisestä ilmastonmuutoksesta. Alun ajatus luonnonsuojelullisista teemoista tavallaan toteutui sarjan lopullisessa maailmassa, vaikka sitä lähestytäänkin lähinnä varoittavien esimerkkien ja ilmastonmuutoksen mahdollisten vaikutusten kautta.

5.1 Kaupunki



Kuva 42: Suuntaa antava kuva eri lokaatioista Morkkis'in kaupungin alueella

Sarjan ensimmäisen kauden tapahtumapaikkana toimii kuvitteellinen Morkkis'in kaupunki (kuva 42). Maailmankartalla se sijoittuu johonkin päin Eurooppaa, vaikka sarjan tässä vaiheessa ei ole vielä tietoa, onko Eurooppaa olemassa enää siinä mielessä kuin me sen tunnemme. Morkkis'in kaupunki sijaitsee Maito Peaks-vuoriston helmaan rajautuvassa kumpuilevassa laaksossa, meren rannalla. Maailmanloppu on runnellut osin kaunista kaupunkia, mutta jälleenrakennus on käynnissä. Merkkejä vanhasta maailmanjärjestyksestä ovat sortuneet suurmiesten jättimäiset patsaat, joita yhä löytyy sieltä täältä. Kaupungin inspiraationlähteinä ovat toimineet Keski- ja Itä-Euroopan maat, kaupungeista Pariisi, Lontoo, Budapest, Helsinki ja Tampere. Arkkitehtuurillisesti kaupungin eri alueet poikkeavat jonkin verran toisistaan.



Kuva 43: Budapest toimi omalta osaltaan innoittajana kaupungin suunnittelussa

Vanha keskusta, tai mitä siitä on jäljellä edustaa vanhempaa arkkitehtuuria, jossa sekoittuvat mm. barokki ja rokokoo, viktoriaanisen ajan uusgotiikka ja jugend. Inspiraation lähteinä tälle alueelle ovat nimenomaan vanhan mantereen viehättävät kaupungit. Vanha kaupunki on kahden suuremman kukkulan välissä, joista nykyisin **Broken Crowniksi** nimetty kukkula on pahasti ottanut osumaa maailman mullistuksissa. Entisten valtaapitävien palatsialue on suureksi osaksi raunioina, ja aikanaan sieltä mahdollisesti löytyvät rikkauudet houkuttelivat luonnollisesti onnenonkijoita. Osa heistä majoittui alueen liepeille väliaikaisesti ja osa on jäänyt sinne pysyvästi, kuten Boob Elsa ja kumppanit, joiden alun perinkin rosvoilijoiden tarpeisiin perustettu hämäräperäinen publi sijaitsee edelleen kukkulan varjoisalla puolella.



Kuva 44: Kaupungin keskustan kujien tunnelmia

Toisella puolella **Mantis Ridgen** päällä on tämänhetkisen rahaeliitin asuinalue, jolla sijaitsee pari kaupungin harvoista jäljellä olevista hienommista tornitaloista ja muun

muassa **Bloody Maryn Katedraali**. Alue on rajattu korkealla muurilla ja on vahdittu kellon ympäri. Tämä alue on osin saanut inspiraatiota New Yorkista ja Lontoosta ja se on vanhaa kaupunkia hieman art deco- ja modernistisempi tyylistään. Samantyylinen oli nykyisin **Sunken Prestigenä** tunnettu hienostoalue, joka Broken Crownin kukkulan meren puolella laski viettäen rantaan. Tämä alue on nyt osin sortunut kukkulan mukana ja loput siitä on jäänyt kokonaan merenpinnan alle, kun vesi nousi. Joitakin osia sen rakennusten raunioista on yhä nähtävillä veden pinnan yläpuolella.



Kuva 45: Kurjuutta Gazassa, köyhien ja rikkaiden välinen raitiovaunu São Paulossa

Mantis Ridgen ympäröivän muurin kupeeseen on kasaantunut **Origami Fields**:inä tunnettu alue, joka on saanut nimensä vähäosaisempien mielikuvituksen ja epätoivon voimalla itselleen peltilevyistä taivuttelemissa asumuksista. Tämä alue on saanut inspiraationsa muurin varjostamasta Gazan alueesta, brasilialaisista *faveloista* ja muista maailman hökkelikylistä (kuva 45). Alueessa on myös ripaus *chinatownin* tuntua. Etnisiä vähemmistöjä löytyy enemmänkin **Shrapnel Glen**istä, joka on kraatterien ympärille jääneiden keskustalähiöiden paremmin säilynyttä aluetta, tyylistään samankaltaista, mutta ei yhtä koreaa kuin vanha keskusta.

Origami Fieldsin peltilevyistä suurin osa on pihistetty kaupungin länsipuolella sijaitsevalta **Dieselwoodin** teollisuus- ja varastoalueelta. Tällä puolen kaupunkia on myös **Muerto Pariston** voimalaitos ja **Jacksonin satama**, johon suuretkin laivat ankkuroituvat.



Kuvat 45-48: Dieselwood sekoittaa urbaania betonimaisemaa neuvostohenkiseen streamline-tyyliin olematta kuitenkaan täysin harmaa.

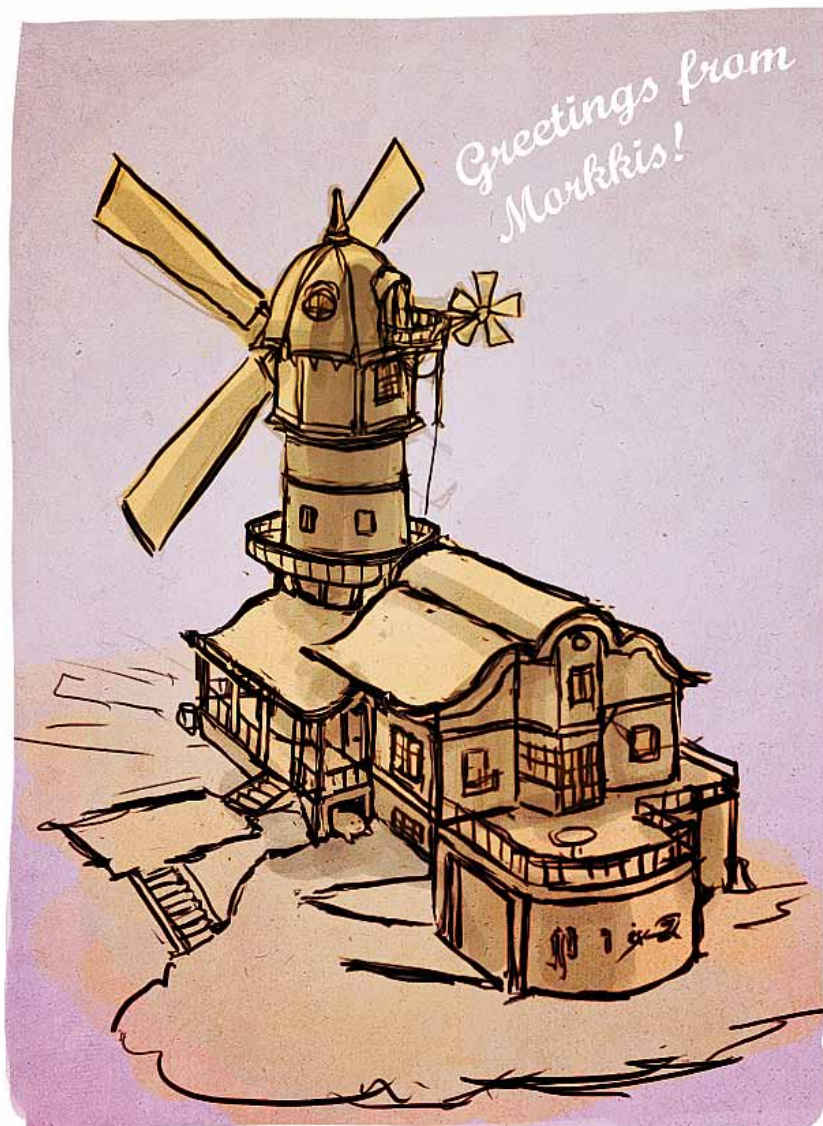
Alueella on tehdastyöläisten asuntoaluelähiöitä karuine tornitaloineen. Funktionalistinen, jopa brutalistinen arkkitehtuuri, jossa on häivähdyksiä neuvostoliittolaisesta ankeudesta, on leimallista tälle alueelle. Samaa henkeä on Cherry-talon taakse jäävässä **Yellow Beak**issa, jonka hiekasta pistää esiin lentokoneiden ja laivojen hylkyjä. Kaupunki muuttuu tyypillisesti laitoja kohden hieman agraarisemmaksi ja **Maito Peakien** välissä on edelleen jonkin verran maataloutta. Niiden taakse jää **Noman's Moor**.



Kuvat 49-50: Yellow Beakin rannasta on muu kuin rappioromantiikka kaukana, sitä täplittävät rikkonaiset lentokoneiden ja laivojen hylt.

Yellow Beakin ja kaupungin väliin jää myös kraatteriin syntynyt **Lady's Bay**, jonka rajaavan lahden harjanteella merituuli antaa vauhtia tarinamme sankarittarien kotipaikkana toimivalle tuulimyllylle.

5.2 Cherry House



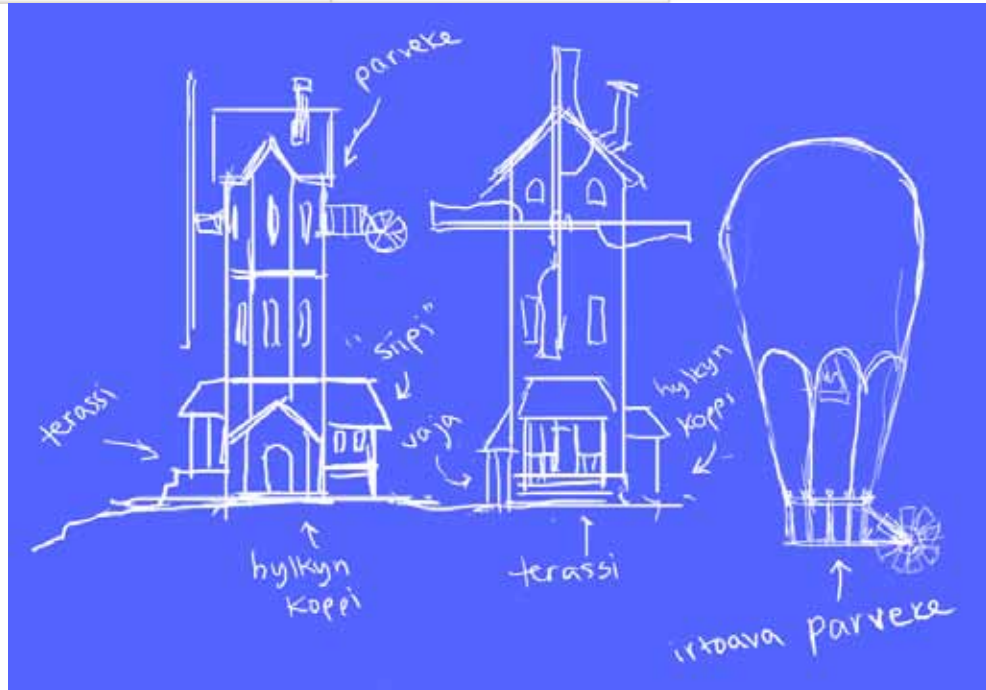
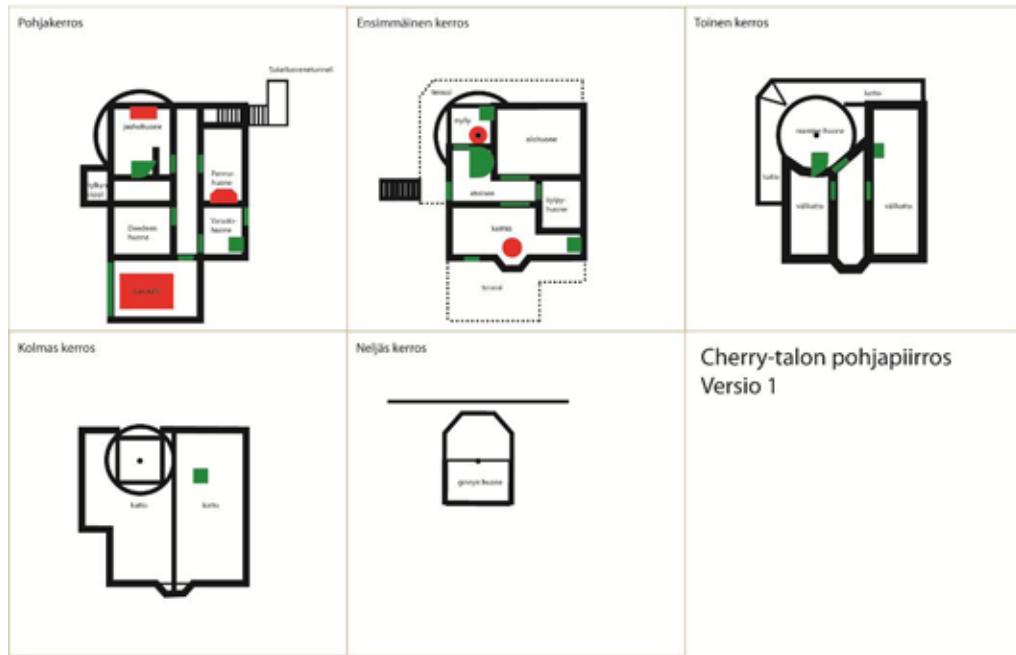
Kuva 51: Cherry House

Päähahmojemme kotina ja useiden jaksojen näyttämönä toimii Cherry House, suuri talo, jonka yhteydessä on tuulimylly. Pohjakerroksessa on Dee-Deen huone, autotalli, varastotiloja ja herkkukellari. Pannuhuoneen perältä vievät portaat alas tunneleihin, joissa on säilössä Mamien vanha sukellusvene.

Toisesta kerroksesta löytyy keittiö, kylpy- ja olohuone sekä myllynkivikoneisto, jolla Cherryt jauhavat leipomossaan tarvitsemansa jauhot.

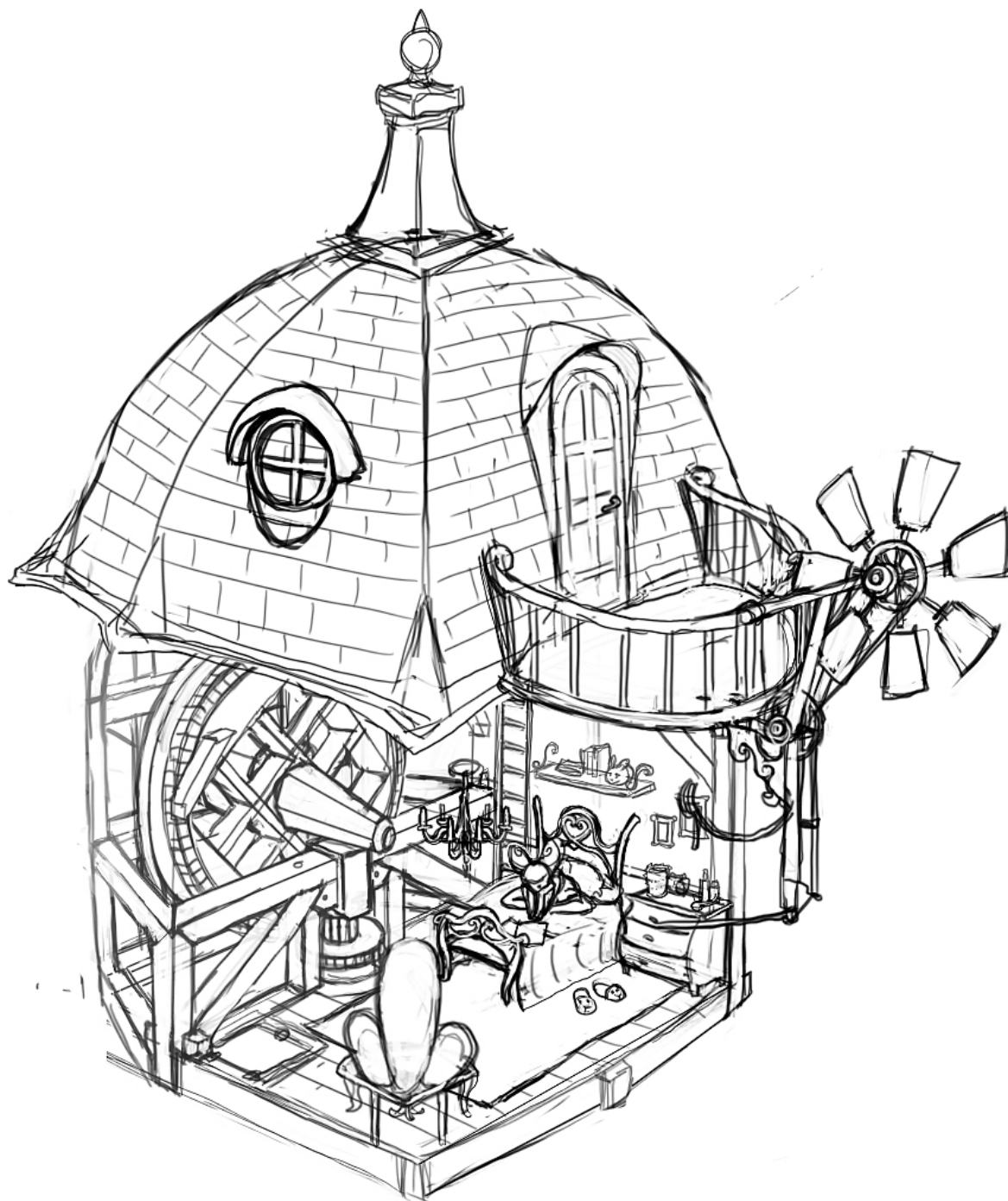
Kolmannessa kerroksessa on välikatto ja Mamien huone, jonka keskellä olevaa tankoa hän hyödyntää säädöttömissä tanssiesityksissä. Huone jatkuu ylöspäin kolmanteen kerrokseen, jossa ei ole muuta merkillepantavaa kuin osa myllyn rataskoneistosta.

Neljännessä kerroksessa on Ginnyn huone (kuva 54), jonka hempeyttä hieman rikkovat myllyn massiivisimmat koneiston osat. Tämän huoneen yläpuolelta löytyy vielä ullakko.



Kuva 52: Cherry-talon pohjapiirrosten hahmottelua

Kuva 53: Varhainen kuva talon rakenteesta



Kuva 54: Ginnyn huone ja talon katto

Talon rakenne on muotoutunut kehitlemiemme tarinoiden esittämien vaatimusten mukana. Korkean mallinen talo on ollut suunnittelun lähtökohta. Yhdessä vaiheessa suunnittelimme majakkaa sen tietyn eristyneisyyden takia. Myöhemmin kun Cherryt saivat suurikokoisen auton, talosta tuli osittain vanha paloasema, jossa olisi letkutorni ja autohalli. Seuraavaksi leipomotoiminnan myötä rakennuksesta muotoutui tuulimylly. Lopulta se koostui näistä kaikista. Pieniä detaileja on myös syntynyt juuri tällä tavalla. Suunnittelimme jaksoa, jossa Cherryjen piti lähteä seikkailemaan kuumailmapallolla, jonka kori olisi muodostunut irti lähtevästä parvekkeesta (kuva 53). Tämä tarina muokattiin lopulta sukellusveneeseen perustuvaksi, mutta parveke kuitenkin jäi.

Inspiraatiota talolle



Kuva 55-59: Osa Cherry-taloa inspiroineista kuvista

Taloa inspiroivat luonnollisesti monet asiat joita itse siihen halusimme. Tyylillisesti se olisi jotain Addams Familyn ränsistyneen viktoriaanisen kartanon ja jugendtyylisen kivitalon välimaastosta (kuvat 55-59), myllyn suurten rattaiden ja muun koneiston läsnäolon antaessa talon sisuksille oman leimansa. Yksi kantavista teemoista talon suunnittelussa oli silti kodikkuus. Vaikka ympäröivä maailma on ankea ja karu, ei se tarkoita etteivätkö ihmiset tekisi kaikkensa viihtyäkseen. Jokaisen hahmon huone ja sisustus rakentuu myös kertomaan tämän persoonasta ja mieltymyksistä.



Kuva 60-61: Mamien ja Dee-Deen huoneiden tunnelmointikuvia.

6 Käsikirjoitus

Tavoitteemme oli kertoa tarina lyhyillä, toimintapainotteisilla jaksoilla, jotka yhdessä pitemmällä aikavälillä tarkasteltuna muodostavat suurempia ja pienempiä draaman kaaria. Yksittäinen jakso nojaa väkisinkin lähinnä komiikkaan ja toiminnan kuvaukseen, eikä lyhyiden jaksoiden aikana ehdi pureutua kovinkaan syvällisesti henkilöiden välisiin suhteisiin. Haasteemme on yksittäisen jaksosisällän onnistua etenemään tarinassa uskottavasti samalla syventäen hahmojen kuvausta, jottei lopputulos jäisi Tipin ja Sylvesterin kaltaisten slapstick-hahmojen tasolle. Ongelmana oli tasapainottaa sarjan jatkuvan juonen kertominen yksittäisen jaksosisällän toimimiseen omana kokonaisuutenaan niin, ettei se olisi täysin riippuvainen muista jaksoista. Korkeamman tason tavoitteena oli saada aikaan rakenne, jossa jaksosisäinen juonikaari olisi esitetty katsojaa tyydyttävästi, mutta jättäisi samalla hänet nälkäiseksi sen suhteen, miten suurempi tarina jatkuisi eteenpäin ja samalla siitä, mistä tähän on tultu – saisi hänet haluamaan nähdä lisää.

6.1 Dialogi

Ilmiselvinkin tapa tuoda esiin hahmojen tunteita ja ajatuksia olisi tehdä se dialogin kautta, mutta teimme jo varhaisessa vaiheessa päätöksen, ettemme käyttäisi dialogia lainkaan. Yksi syy oli se, ettei meillä ollut varsinaista käsikirjoittajaa emmekä olleet aivan vakuuttuneita omista dialogin kirjoittamiseen tarvittavista kyvyistämme. Toinen vastahakoisuutta herättänyt seikka oli ajatus siitä, että hahmot puhuisivat suomea, ja vielä vähemmän halusimme kuulla niiden puhuvan suomalaisittain kömpelösti lausuttua englantia. Painavimpana syynä tälle ratkaisulle oli kuitenkin se, että ääninäyttelijöiden käyttö sinänsä on jo riski. Olemme saaneet huomata niin monia koulumme lyhytelokuvia piinaavan keskinkertaisen dialogin, jonka joissakin tapauksissa pätevät näyttelijät toki onnistuvat pelastamaan, mutta joka kehnon eläytyjän esittämänä on kuin myrkkyä pilaten mahdollisesti koko tarinan. *Agapio Racing Teamin* legendaarisen huonot dubbaukset kummittelivat mielissämme, ja esimerkiksi nähtyämme *How To Train Your Dragon*-elokuvan trailerin suomeksi dubattuna, tuomitsimme näyttelijäsuoristusten perusteella koko elokuvan, vaikka myöhemmin olemme saaneet kuulla sen saaneen hyviä arvosteluja. Toki suomidubbauksessa on kuultu mainioita suorituksia, kuten Vesa-Matti Loirin hieno tulkinta Aladdinin lampun henkenä, mutta

meillä ei olisi tässä vaiheessa realistista mahdollisuutta käyttää tämän tasoisia näyttelijöitä. Koska olisimme liikkeellä nollabudjetilla, ja koska voisimme myös käyttää aikamme tehokkaammin kuin etsimällä näyttelijöitä, jotka suostuisivat työskentelemään sen sallimilla palkkioilla kuitenkin suoriutuen roolistaan erinomaisesti, päätimme jättää dialogin kanssa pelaamisen johonkin toiseen kertaan. Eräs suunnitelmistamme oli, että Hylky, muutoin täysin äänetön hahmo mykkäsarjan viimeisessä jaksossa lausuisi nimensä Sean Conneryn äänellä.

Dialogittomuudella on joitakin seuraamuksia, omat hyvät ja huonot puolensa. Toisaalta se hankaloittaa sellaisten asioiden kertomista, jotka eivät olisi läsnä juuri sillä hetkellä, ja täytyisi kehittää neuvokkaita tapoja viitata niihin koettaen kuitenkin välttää liian tökeröihin osoitteluihin ja irrallisiin kuviin turvautumista. Lisäksi hahmojen mietteet ja tuntemukset pitää näyttää sanomisen sijaan, mutta tämä ei välttämättä ole huono puoli. Päinvastoin se voi kehittää ja rikastaa hahmojen suoritusta.

6.2 Kirjoitusprosessi

“Elokuvan teossa on muistettava kolme tärkeintä asiaa: käsikirjoitus, käsikirjoitus ja käsikirjoitus.”

– John Lasseter (oma käännös)

Mitä enemmän tutkimme uutta aineistoa, sitä enemmän huomasimme, ettei dialogittomuus ollut lainkaan niin epätavallista. Ensimmäisiin innoittajiimme kuuluneessa Bellevillen kolmosissa, joka on kokoillan elokuva, ei juuri ole dialogia. Silti se onnistuu luomaan hahmoista samaistuttavia ja luonteikkaita sekä kertomaan tarinan ymmärrettävästi. Elokuvan komiikka piilee pienissä oivaltavissa yksityiskohdissa. Päähenkilö on neuvokas ja päättäväinen mummo, joka esimerkiksi käyttää vatkaista hieroessaan polkupyöräilijäpojan kipeitä lihaksia ja oikoo vääntyneen renkaan käyttäen apuna kenkäänsä, eikä missään välissä jää epäselväksi, mitä hän on tekemässä tai mikä hänen motivaationsa on. Hahmojen persoonallisuudet on väistämättä tarvinnut typistää varsin yksiulotteisiksi, mutta tapa, jolla se on tehty ja jolla hahmot esitetään saa ne kaikki tuntumaan mielekkäiltä, monipuolisilta ja uskottavilta. Usein käykin näin: hahmot ovat näennäisestä monimutkaisuudestaan huolimatta yhden teeman tai vitsin ympärille rakennettuja, mutta katsoja itse täyttää niiden persoonallisuuden puuttuvat kohdat. Näitä tarttumakelpoisia koukkuja tarvitsee vain asentaa tarpeeksi paljon, jotta hahmot ja tarinat sitten vievät katsojan mennessään. Hauska tähän liittyvä

ilmiö on, että kun jossakin on esitetty tarpeeksi moniselitteisesti jokin hahmon tarkoitusperä tai juonenkäännö, fanit tappelevat loputtomiin omien näkemystensä oikeellisuudesta internetin keskustelupalstoilla.



Kuva 62: Pyrats

Toinen esimerkkitapaus, josta ajattelimme ottaa oppia, on Gobelins-animaatiokoulun *Pyrats*. Se on hyvin lyhyt tarina, vain puolitoista minuuttia, eikä siinäkään ole dialogia lainkaan. Tarinassa merirosvoa ollaan juuri aikeissa hirttää, kun hänen kuvassa 62 poseeraavat piraattitoverinsa hyökkäävät ja taistelevat tiensä hirttolavalle, mutta merirosvon pelastamisen sijaan he vievätkin hänen heiltä varastamansa aarrekartan palan. Aluksi olimme hieman ällistyneitäkin siitä, miten hyvin sen kokonaisuus toimii, mutta kun kävimme analysoimaan sitä tarkemmin, huomasimme sen seuraavan hyvin tarkasti ja riisutusti klassista draaman kaarta. Mietimme, miksi se silti tuntuu niin rikkaalta sisällöltään ja katsojalle tulee olo kuin tämä olisi vain yksi kohtaus pidemmästä tarinasta – osa sarjasta. Tärkein syy sille, että *Pyrats* toimii niinkin lyhyenä tarinana lieenee se, että siinä käytetään lähinnä hyvin tunnettuja symboleita. Se olettaa katsojan tuntevan entuudestaan merirosvotarinoita ja tietävän mikä merkitys esimerkiksi aarrekartalla on. Rakenne on hyvä: pohjustuksen jälkeen räjähtävä aloitus, istutettujen kysymysten lunastus, tämän tarinankaaren sulkeminen, ja lopetus samalla jättäen kysymyksiä ja tulevaisuuden auki.

Pyrats on hyvä esimerkki siitä, ettei kaikkea tarvitse vääntää rautalangasta tai kertoa ollenkaan, kunhan katsojalle annetaan tarpeeksi langanpätkiä, joista hän voi itse kutoa kokonaisuuden kasaan mieleisekseen.

6.2.1 Pilottijakso

Pilottijakson käsikirjoittaminen oli paljon työläämpi prosessi kuin osasimme kuvitellakaan. Prosessin aikana juoni jatkuvasti kehittyi, ja hahmoista paljastui uusia luonteenpiirteitä, jotka olivat sitten ristiriidassa sen kanssa, mitä olimme aikaisemmin suunnitelleet. Mukaan käsikirjoitettiin myös täysin uusia hahmoja ja tapahtumapaikkoja.

Alun perin suunnittelimme toteuttavamme sarjan käynnistävän ensimmäisen jakson, ”*Hylky's Hiccups*”, joka esittelee kaikki päähahmot, näiden talon ympäristön ja pahiksen. Jakson alussa Hylky syö Dr. Roosterin ja saa pahan hikan, jota kolme sankaritartamme yrittävät sitten vuoron perään parantaa erilaisin humoristisin keinoin. Tämän jakson funktio olisi hahmojen esittely varsin löyhästi yhteen nivotuilla gägeillä, eikä sillä olisi juuri tekemistä muun sarjan tapahtumien kanssa. Kehittelimme tämän jakson juonen hieman väkisin vääntäen, ja kun olimme sen kanssa valmiita, emme olleetkaan oikein tyytyväisiä. Se tuntui liian yksipuoliselta ja käytetyltä. Lisäksi koska olimme tekemässä sarjaa, halusimme itsekkin tietää, miten tarina jatkuisi ja kirjoitimme sitä eteenpäin. Kirjoitettuumme synopsisit ensimmäisen kauden seitsemälle jaksolle, koetimme valita niiden joukosta sen, joka esittelee parhaiten päähenkilöiden luonnetta ja toimintaa. Huomattuumme, että ensimmäistä jaksoa seuraavissa jaksoissa tapahtuu paljon jännittävämpiä asioita, ajattelimme hypätä sarjassa hieman eteenpäin.

Seuraava valintamme oli jakso 4, ”*Happy Birthday Ginny*”. Jakso alkaa Ginnyn herätessä innoissaan, onhan hänen syntymäpäivänsä. Hän loikkaa sängystään ja kipittää alakertaan, missä Mamie ja Dee-Dee ovat jo häntä odottamassa. Mamie on paistanut (Dr. Roosterin vakoilumielessä lähettämän, kameralla varustetun) Ginnyn adoptoiman lemmikkimarsun juhla-ateriaksi, mikä järkyttää Ginny-raukkaa. Hän kuitenkin leppyä päästessään kuumailmapalloajelulle, mutta häseltää laitteen kanssa, rikkoo talon parvekkeen ja Mamie on pudota yli laidan. Tilanteen tasaannuttua tarkastellaan ympärille levittyvää maisemaa, Cherryt käyvät piknikillä entisen suurmiehen patsaan päällä, kiistelevät Mamien huumepiipusta, jonka Ginny heittää mereen. Lopulta heidän lähtiessään paluumatkalle ja heittäessään tikkaa Hylkyn ahteriin palloon tulee reikä, ja se alkaa pudota liian painavana. Lentoretki saa dramaattisen lopun, kun Mamie ratkaisee tilanteen heittämällä vuorostaan päivänsankarin laidan yli mereen. Ajattelimme, että jakso tuo hyvän katsauksen hahmojen persoonaan ja heidän sisäisiin ristiriitoihinsa, ympäröivään maailmaan sekä sisältäisi samalla jännittäviä seikkailuja.

Storyboardatessamme jaksoa törmäsimme jatkuvasti ongelmiin. Tarinan kulku ei tuntunut loogiselta, jaksosta puuttui rytmi ja kokonaisuus. Stressiä aiheutti myös pelko siitä, että jakso olisi liian monimutkainen toteuttaa ajallaan, sillä etenimme jo tässä vaiheessa paljon suunnittelemastamme aikataulusta jäljessä. Sen sijaan, että olisimme kuitenkin tyytyneet kiireen sanelemana toteuttamaan jaksoa joka ei toimi, käsikirjoitimme ja storyboardasimme sen uusiksi. Kuumailmapallon sijaan Cherry Pies-tytöt lähtevätkin Mamien vanhalla piraattisukellusveneellä matkalle uponneeseen kaupunkiin. Sukellusvene saapuu koristeelliseen aulatilaa, jonka seinällä komeilee Ginnyn perhepotretti. Tämä ratkaisu antoi oivan mahdollisuuden paljastaa jotakin uutta Ginnyn perhetaustasta. Lisäksi siirsimme marsuntarjoilukohtauksen tapahtumaan vasta perillä, jonka seurauksena Ginny protestiksi piiloutuksi torpedoputkeen. Lopussa Ginny päätyisi jälleen mereen Mamien ammuttua häntä ärsyttänyttä merenneitoa torpedolla, tällä kertaa Hylkyn painaessa vahingossa väärää nappulaa.

Uudelleen käsikirjoittaminen kannatti, ja jaksossa oli nyt selkeämpi rakenne ja draaman kaari. Emme kuitenkaan olleet enää varmoja siitä, olisiko kyseinen jakso paras pilottijaksoksi, sillä tapahtumat käydään läpi sarjalle vähemmän tyypillisessä ympäristössä, veden alla, ja ne keskittyvät esittelemään tätä uutta ympäristöä. Jaksossa ei myöskään esitellä lainkaan sarjan pahiksia, ja hahmojen välinen dynamiikkakin jää vedenalaisen maailman ihmettelyn varjoon. Suurin este jakson toteuttamiselle tässä vaiheessa kuitenkin oli jälleen kiristynyt aikataulu. Mietimme, toteuttaisimmeko pilottijakson sijaan trailerin, jossa olisi palasia useammista jaksoista, tai kenties pidennetyn intron, josta voisi muokata myös trailerimuotoisen. Tässä olisi se hyvä puoli, että voisimme keskittyä tekemään pelkästään mielenkiintoisimpia kuvia. Intron ollessa kyseessä voisimme myös toteuttaa tämän lyhyen pätkän sulavammin animoituna, kuin mitä meillä ehkä olisi mahdollista varsinaisten jaksojen kohdalla.

Teimme jälleen storyboardit introa varten, mutta lopulta pelkän intron tekeminen ei kuitenkaan tuntunut hyvältä ratkaisulta. Sen lisäksi, että kunnianhimo jälleen ylitti järjen, se ei edustaisi sarjan tyypillistä ulkomuotoa osana sarjan pitchauspakettia, ja näin ollen trailerin ymppääminen sen yhteyteen ei myöskään olisi toimiva ratkaisu. Lopulta päädyimme taas siihen lopputulokseen, että haluamme kuitenkin toteuttaa tarinallisen pilottijakson. Joskaan se ei ehkä tulisi olemaan aivan yhtä pitkä, kuin jaksojen pituudeksi olimme suunnitelleet. Yritimme katsoa, voiko joistakin sarjan jaksoista

poimia segmentin, joka jo itsessään olisi toimiva lyhyt tarina Pyrats-animaation tapaan. Toki niitä löytyikin. Seuraavaksi mietimme jakson 2, ”*Ship Ahoy!*” toteutusta, koska se olisi tapahtumiltaan periaatteessa varsin lyhyt ja nopea. Koska jakso kuitenkin on osa alkupään esittelyjä, ja keskittyy lähinnä näyttämään kaupungin maisemia Cherry-tyttöjen ajaessa monsterautollaan sen halki päästäkseen satamaan, ongelma olisi aivan sama kuin sukellusvenejaksossa. Jakso ei toimisi hyvin pilottina, koska se ei antaisi oikeaa kuvaa sarjasta pyöriessään autokyydin ja maisemien ympärillä, hahmojen välisten suhteiden ja toiminnan jäädessä takapenkille. Kirjoittaessamme tarinasta loogista se lähti lisäksi jälleen kasvamaan pituutta, eikä sen toteutuksesta olisi saatu etua siinäkään suhteessa. Lisäksi emme kokeneet mielekkääksi pelkkien ohi vilistävien taustojen animointia.

Tästä suivaantuneina koetimme kehitellä jos jonkinlaista aivan irrallista lyhyttä sketsiä, ja kehitelimme kaikenlaisia skenaarioita Ginnyn kokkikoulusta Mamien ja Dee-Deen kotitonttijahtiin näiden pipareiksi paistamista varten, Mamien ryypyreissun onnettomia käänteitä, kaikkien hahmojen takaumia, sarjan aikaisia televisiomainoksia... Mikään ideoistamme ei kuitenkaan taaskaan tuntunut toteuttamisen arvoiselta, varsinkin kun oltiin tilanteessa, jossa niin monta eri ideaa oli jo hylätty, koska niitä ei pidetty tarpeeksi hyvinä. Toteutettavasta jaksosta oli siis kasvanut jo ongelmallinen kynnyskysymys. Suurin osa ajastamme oli mennyt tähän mennessä hahmojen ja tapahtumien luomiseen ja käsikirjoittamiseen, ja tässä vaiheessa epätoivo ja paniikki alkoivat hiipiä ryhmämme keskuuteen. Meistä tuntui, ettemme olleet saaneet aikaiseksi juuri mitään, vaikka olimme työskennelleet niin kovasti.

Saimme kuitenkin kannustavia sanoja koulutovereiltamme.

”Jos tässä koulussa yhtä kolmiminuuttista suunnitellaan helposti yli puoli vuotta, miten nyt tuommoinen proggis tulisi sen nopeammin kasaan.”

– TTVO:n AV-puolen opiskelijatoveri

Kun sitten kokosimme yhteen kaikkea mitä olimmekaan suunnitelleet, ja katsoimme tyylimme muotoutumista, huomasimme että olimmekaan kuitenkin suunnitelleet päähahmot, näiden yksilölliset tarinat, heidän asuttamansa kaupungin, sen muita asukkaita ja merkittävimpiä tapahtumia kaikkine taustalla olevine toimijoineen, joihin ei välttämättä koskaan tehtäisi kuin ohimeneviä viittauksia, mutta jotka silti olivat oleellisina rakentamassa sarjan todellisuutta. Samalla olimme suunnitelleet toteutuksen

tyyliä lukemattomin piirroskuvin. Lähinnä olimme epäonnistuneet siinä, että arvioimme lähtökohtaisesti väärin sen ajan, jota tarvitsisimme käsikirjoitusprosessiin. Tämä johtui pitkälti siitä, että olimme aluksi ajatelleet tyytyvämmme heppoiseenkin tarinakyhäelmään, jonka pohjalta sitten tekisimme näyttävän ja teknisesti hyvin toteutetun animaation. Pikku hiljaa prosessin edetessä olimme kuitenkin hylänneet tämän lähtökohdan. Jotenkin meistä oli alkanut tuntua, ettemme voi laittaa rakkaudella suunniteltuja hahmojamme merkityksettömään tarinaan, emmekä halua olla toteuttamassa jaksoa, johon emme itse usko.

Good idea + Bad animation = Good film

Bad idea + Good animation = Bad film

Bad idea + Bad animation = Stinker

Good idea + Good animation = Write your acceptance speech

(Webster 2005, 110)

6.2.2 Pientä yhteenvetoa

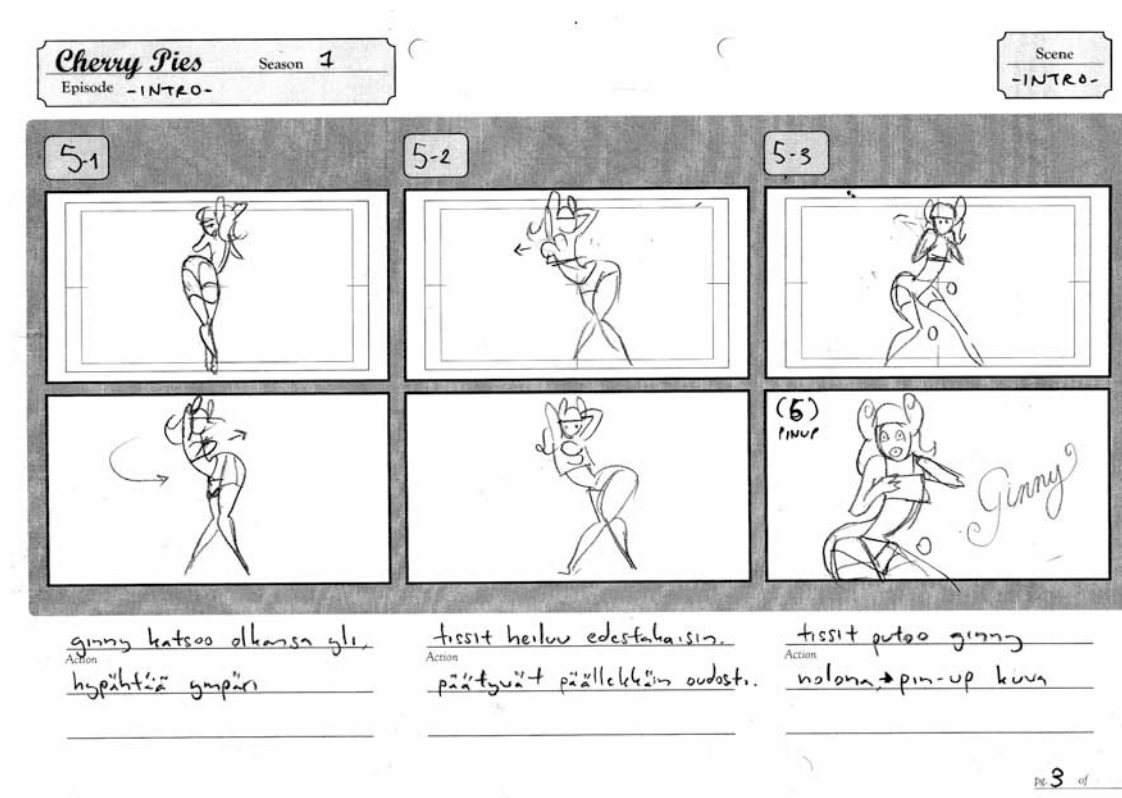
Konflikti, henkilöhahmojen väliset jännitteet mahdollistavat sen, että Cherry Pies-sarjan kaltainen hahmovetoinen draama kantaa useammankin kauden. Vaikka hahmot kehittyvät ja oppivat tarinan edetessä, jokin jännite ja dynamiikka on säilytettävä päähenkilöiden välillä. Ginny tulee aina olemaan Ginny ja Mamie tulee aina nälvimään Ginnyä, mutta ensimmäisen kauden aikana Ginny oppii kuinka merkittäviä Mamie ja Dee-Dee hänelle ovat. Pahikset sen sijaan kehittyvät, vaihtavat puolta, liittoutuvat ja vaihtuvat kokonaan uusiin pahiksiin.

Selvittääksemme mitä haluaisimme mukaan toteutettavaan jaksoomme, kävimme analysoimaan koko ensimmäisen kauden rakennetta löytääksemme jakson, jonka lopulta toteuttaisimme. Jälkikäteen ensimmäistä kautta tarkastellessamme huomasimme senkin itsessään noudattavan klassista draaman kaarta. Muutama ensimmäisistä jaksoistamme keskittyy esittelemään hahmoja ja maailmaa ja niiden tarkoitus on antaa katsojalle mahdollisuus luoda suhde hahmojen kanssa. Viides jakso on tarinan käännekohta. Jaksossa Mamie pelaa korttia Boob Elsan pubissa ja häviää rahattomana, eikä pysty maksamaan, jolloin Boob Elsan jengi kaappaa Mamien ja lähtee Cherry-talolle lunastamaan Mamien erästä kallisarvoista tavaraa maksuksi. Pihalla heitä vastassa on Dee-Dee, jonka kanssa jengi ottaa yhteen. Tilanteen selvittyä päähahmot huomaavat, että keittiössä nujakan aikana leikkiteekutsuja pitänyt Ginny on kadonnut (Dr Roosterin

nappaamana). Jaksossa siis esitellään ensimmäinen hahmojen ja antagonistien välinen konflikti, ja käynnistetään koko kauden merkittävin tapahtumasarja. Samalla siinä aloitetaan toinen kaari, joka lopulta johtaa toisen kauden alun tapahtumiin. Lisäksi jakso on kauden ainoita, jossa esiintyy suurin osa kehittelemistämme hahmoista. Se olisi haasteellinen, mutta kenties palkitseva toteuttaa. Kun valitsimme lopulliseksi toteutettavaksi jaksoksi tämän jakson, olimme jälleen ottaneet askeleen eteenpäin ja monta taaksepäin, mutta toisaalta olimme sentään päässeet polulle, jonka seuraaminen meistä vaikutti parhaalta, ilman kompromisseja.

Olemme pyrkineet omaksumaan pienten yksityiskohtien esittämisen merkityksen yhdessä sen ohjenuoran kanssa, ettei kaikkea tarvitse vääntää rautalangasta. Jokaisella hahmon teolla ja sillä, miten tämä sen tekee, on oleellinen vaikutus mykkä-animaatiossa. Pilottijaksossamme Ginnyn itsekeskeisyyttä kuvaa hyvin hänen tarpeensa peilailla itseään kaikilta heijastavilta pinnoilta. Dee-Deen kamppaillessa Boob Elsan jengiä vastaan Ginny vain huiskuttaa iloisesti ikkunasta. Toisaalta pidempään sarjaa seuranneelle tämä aukenee eri tavalla – Ginnyn käytös ei ole aivan täysin perusteleamatonta, sillä ampuivathan hänen toverinsa edellisessä jaksossa Ginnyn mereen, ja hänen oli käsivammaisenakin pulikoitava sieltä itse takaisin kotiin. Myös hahmojen ilmeillä, pienillä ja suurilla eleillä ja liikkeillä tulee olemaan merkittävä rooli luonteen rakentumisessa. Olemme saaneet havaita storyboardin ja animaticin merkityksen elintärkeinä välineinä animaation suunnittelussa, sillä ilman niitä emme olisi pystyneet hahmottamaan jaksojen kokonaisuuksia samalla tavalla ja huomaamaan ongelmakohtia, jotka olisivat toteutuksessa lopulta tulleet vastaan.

6.3 Storyboard - kuvakäsikirjoitus



Kuva 63: sivu intron storyboardista.

Hahmojen toiminta valottuu aivan uudella tavalla, kun niiden toiminta piirretään, ja täten storyboard – kuvakäsikirjoitus toimii nimenomaan käsikirjoituksenkin välineenä. Samalla se on erinomainen tukiranka tarinan kuvallisen suunnittelun ja rytmittämisen välineeksi. Vaikka storyboardia hyödynnetään nykyään kaikenlaisen liikkuvan kuvan suunnittelussa, nykymuotoinen storyboardtekniikka kehitettiin alun perin Walt Disneyn studioilla 30-luvulla nimenomaan piirrosanimaatioiden kehittämistyökaluksi. *Producing Independent 2D-animation* kirjassa (Simon 2003, 62.) kerrotaan, että tuona animaation “kulta-aikana” ei käytetty juuri lainkaan käsikirjoituksia, vaan animaatio-ohjaajat piirsivät suoraan storyboardia visioistaan. Hahmojen ilmeikkyys ja toiminta tulee paremmin esiin yksinkertaisimmassakin piirustuksessa kuin pitkällisesti sitä kuvailevassa tekstissä koskaan olisi mahdollista. Draamallisemmat, dialogipohjaiset kohtaukset on toki hyvä kirjoittaa aluksi tekstimuotoon. Storyboardin pääfunktiot ovat tarinan kuvallinen rytmittäminen, tarvittavien kuvakulmien määrittäminen sekä hahmojen (ja kameran) liikkeiden suunnittelu. Storyboardissa määritellään myös alustavasti oleelliset avainkuvat. Sitä työstäessään tulee kiinnittää huomiota hyvään

elokuvan kieleen. Kuvitteellisen kameran asemointia ja kuvakulmia on hyvä varioida, jottei kuvailmaisusta tule pitkästytävää. Erityisen tarkka storyboardin hyvästä toteutuksesta tulee olla jos sarja lähetetään ulkomaille animoitavaksi, jotta väärinkäsityksiltä välttyttäisiin. Kun ei puhuta samaa kieltä, animaattorit luultavasti toteuttavat animoinnin seuraten varsin orjallisesti storyboardia, joten jos sommittelu on kehno tai vaikkapa hahmolla väärät vaatteet storyboardissa, ovat virheet luultavasti myös lopullisessa tuotoksessa. (Simon 2003, 74) Storyboardeja voidaan käyttää myös layoutin pohjatyönä, ja esimerkiksi Pitch bibleen voi olla hyvä liittää muutamia näytteitä storyboardeista, tosin markkinointimateriaalin tasolle piirrettyinä tätä tarkoitusta varten.

7 Pitch Bible ja Concept Bible

Pitch Bible kertoo animaationsarjan idean kiinnostavalla tavalla ja jättää mahdollisen yhteistyökumppanin janoamaan lisää. *Concept Bible* pyrkii esittelemään konseptin kaiken kattavasti, jotta tekijöille itselleen jäisi parempi ymmärrys sarjan sisällöstä. Concept bibleen voidaan kuvailla esimerkiksi minkälaisia kulkuneuvoja ja laitteita maailmasta löytyy. Science fiction-genren concept bible saattaa kuvailla laitteistoa ja siihen liittyvää sanastoa hyvinkin yksityiskohtaiseksi. Concept bible ei edellytä sliipattua ulkomuotoa, eikä lukijaan vetoavaa kieliasua tekstiltä, sillä sen tarkoitus ei ole myydä, vaan lähinnä auttaa sarjan parissa työskenteleviä ymmärtämään konseptin eri osa-alueita. Concept biblesta voi hakea vastauksia, jos esimerkiksi käsikirjoittajalle on epäselvää, kuka hahmoista omistaa lemmikkimarsun tai mihin sarjan pahis joutui edellisen kauden päättyessä; tai animaattorille esimerkiksi siitä, kumpi Ginnyn käsistä onkaan poikki ja miltä Cherryjen monsterauto näyttää eri suunnista. Tämän tyyppistä informaatiota on turha liittää pitch bibleen. Sen sijaan tunnelman ja visuaalisen tyylin kuvailu on oleellista. Cherry Pies-sarjan maailma on vinksautanut yhdistelmä steam- ja dieselpunkvaikutteita maustettuna burleskille ominaisella estetiikalla, joka luo sarjalle vahvan, viettelevän tyylin.

Jeffrey Scott esittelee kirjassaan *How to write for animation* (2002, 149) pitch biblen sisältöä käsikirjoittajan näkökulmasta. Hän listaa tärkeimmiksi kuvailtaviksi elementeiksi sarjan maailman, hahmot, tarinan sekä formaatin. Mihin aikaan ja paikkaan animaationsarjan maailma sijoittuu? Mitkä ovat tärkeimmät tapahtumapaikat? Näihin kysymyksiin vastataan maailmaa käsittelevässä osuudessa.

Hahmokuvaukset voi toteuttaa hyvinkin monella tavalla, esimerkiksi Anima Boutiquen kehittämän sarjan *Girls Know How & Boys Do Stuff* pitch biblessa päähahmoista on kustakin kirjoitettu ystäväkirjamaiseen tyyliin, kuten kuvassa 64 hahmosta Jack. Tärkeintä on kuitenkin, että hahmoista kerrotaan ainakin hieman taustatarinaa, kuvaillaan hahmon tunne-elämää, määritellään hahmon toimintaa säätelevät motivaatiot ja tavoitteet, sekä ennen kaikkea minkälainen suhde hahmolla on muihin sarjan henkilöihin.



Kuva 64: *Girls Know How & Boys Do Stuff* animaatiisarjan Pitch Bible esittelee päähenkilöt ystäväkirjan sivuilla, mistä selviää oivallisesti hahmojen luonne ja taustatarina.

Täysmittaisten tarinoitten kirjoittaminen ei ole mielekästä pitch bibleen. Toisen ja kolmannen kauden tapahtumista voi kertoa hyvinkin suurpiirteisesti, ytimekkäät jaksosynopsikset ensimmäisestä kaudesta riittävät kertomaan tarpeellisen informaation. Pitch biblen lukijaa kiinnostaa lähinnä miten konseptin elementit toimivat yhteen ja minkä tyyppisiä jaksoja hahmojen ympärille on mahdollista rakentaa. Synopsikseen ei liitetä dialogia, vaan siinä kuvaillaan pääpiirteittäin tapahtumat, tärkeimmät hahmot, sekä jakson teema. Animaatiisarjan aihe ja teema, genre, sekä viitekehys ovat kaikki asioita, joita formaatista puhuttaessa esitellään. Esimerkiksi *Cherry Pies*-sarjasta voitaisiin kertoa sen olevan mustalla huumorilla ryyditetty 2D-animaatiisarja, jonka kohderyhmä ovat burleskista kiinnostuneet nuoret ja aikuiset. Sarja jakautuu seitsemään viiden minuutin pituiseen jaksoon per kausi.

Jan Nagel muistuttaa blogikirjoituksessaan ”*Creating a Pitch Bible*” että pitch bibleen voi liittää muitakin tarpeelliseksi katsomiaan elementtejä, kuten lyhyen kuvauksen

sarjan suunnittelijoista, unohtamatta yhteystietoja. Traagistahan olisi toimittaa bible mahdolliselle yhteistyökumppanille, joka kiinnostuessaan ei voisikaan ottaa yhteyttä tekijöihin! Cherry Pies-sarjan tapauksessa voisimme esitellä myös oheistuotemahdollisuuksia. Hahmoista saisi esimerkiksi oivallisia nukkefiguureita ja painotuotteita, kuten tarroja, julisteita tai postikortteja. Jeffrey Scottin mielestä hahmodesignin ja kuvituksen esitleminen pitchin yhteydessä ei ole välttämätöntä ja se saattaa jopa olla haitallista jos käytettävissä ei ole taitavaa hahmosuunnittelijaa tai kuvittajaa.

Cartoon Networkilla työskentelevä Linda Simensky puolestaan kertoo päinvastoin haluavansa nähdä pitch biblessä runsaasti kuvia hahmoista toiminnassa, hahmolle tyypillisissä tilanteissa, sillä hänen mielestään huumori välittyy parhaiten kuvien välityksellä.

”Sarjan visuaalinen puoli on tuikitärkeää. Ihmiset kanavasurffaavat, ja pysähtyvät vain, jos ohjelma vaikuttaa mielenkiintoiselta. Itsestään selvästi pitchin tulisi näyttää mielenkiintoiselta ja olla hyvin suunniteltu.” (Simon, 2003, 303 oma käännös)

Myös Jan Nigel on Simenskyn kanssa samoilla linjoilla:

”Toisin kuin muissa viihdesarjojen pitcheissä, animaatiossa kuvat ovat kuitenkin tarinan sydän ja sielu.” (milliondollarscreenwriter.blogspot.com)

Visuaalisina suunnittelijoina haluamme panostaa Cherry Pies-sarjan pitch biblen ulkonäköön. Kuvituskuvat ovat vähintäänkin yhtä merkittävässä osassa kuin teksti. Pitchin tulisi vedota lukijaansa heti ensimmäiseltä sivulta lähtien. Kanteen on hyvä liittää kuva päähenkilöstä tai -henkilöistä, sarjan nimi tai logo jos sellainen on, sekä *log line*.

7.1 Log line

You can't find a woman quite as lusciously curvy as Dee-Dee, a lady with her aim as steady as Mamie, nor a giggly girl as annoying as Ginny in the Town Of Morkkis. A town where morality dies every day and strawberry marshmallows taste like cigarettes and gasoline.

– *Cherry Pies* log line.

Log line on pitch biblen tärkein osa. Se tiivistää koko animaatiosarjan lauseella tai parilla. Hyvä log line on niin myyvä, että sitä voi käyttää markkinoinnin välineenä jos ja kun sarja menee tuotantoon. Animaatiosarjan potentiaalinen rahoittaja toivottavasti jo sen nähdessään kiinnostuu konseptista ja haluaa lukea aiheesta lisää. The Jörgit-sarjan pitch biblen kannessa on kuva kahdesta pörröisestä oliosta ja log line: *“They've come to warm you...”*, joka kuvastaa erinomaisesti konseptin lämminhenkistä meininkiä (kuva 65). A&S Animationin tuottaman *Timmy's Lessons In Nature*-sarjan konseptin luonne taas on humoristisempi, ja log line sen mukainen: *“See Timmy saddle a moose. Watch Timmy pet a porcupine. Timmy is a moron. Mother nature laughs last.”* (kuva 66)

Tavoitteemme oli omalla log linellämme kertoa jotain paitsi Cherry Pies-tytöistä, myös sarjan tunnelmasta ja ympäristöstä. Tehtävä ei ollut helppo, ja lopulta jouduttiin toteamaan, että yhden liian pitkän lauseen sijasta on ehkä parempi jakaa log line kahteen lauseeseen. Jaakko muisteli eräässä suunnittelukokouksessamme mansikkavaahtokarkkeja, joita hän pienenä osti syntymäpäiviä varten huoltoasemalta. Niissä oli huoltoasemalla olleen kahvilan myötä tupakan sivumaku, eikä mistään muualta saanut juurikin tästä syystä aivan yhtä hyviä, omituisen makuisia vaahtokarkkeja. Tähän mielikuvaan tupakan ja bensiinin katkuisista huoltoaseman vaahtokarkeista tiivistyi oivallisesti Cherry Pies-sarjan tunnelma: jotakin nostalgista, törkyistä ja suloisen makeaa.



Kuva 65: The Jörgit –sarjan logline kuvastaa hyvin sarjan lämmimhenkistä tunnelmaa.



Kuva 66: Timmys's Lessons In Nature-pitch biblen kansi ja sitä kuvastava logline.

7.2 Markkinointi

Itsenäiselle animaation tekijälle paras mahdollisuus tavata yhteistyökumppaneita ovat alan festivaalit, joita järjestetään vuosittain lukuisia ympäri maailmaa. Seuraavan kerran vuoden 2010 huhtikuussa Berliinissä järjestettävä Pictoplasma-festivaali (festival.pictoplasma.com) on käsillä liian nopeasti Cherry Pies-animaatiomme valmistumista ajatellen, mutta ensi vuonna festivaali voi olla meillekin ajankohtainen. Animaation saaminen festivaalinäytökseen on merkittävä asia, sillä sen avulla pääsee alan ihmisten tietouteen. Esimerkiksi Simpsonit ja Power Puff Girls ovat saaneet ensiesityksensä lyhytanimaatioina festivaaleilla. Pilottijakso ei ole aina välttämätön pitchatessa animaatiotarjontaa, mutta uudet tekijät voivat sen avulla näyttää kykynsä. Toisaalta potentiaaliset yhteistyökumppanit saattavat kokea konseptin liian valmiina, ja jollei se ole sitä, mitä he juuri silloin ovat etsimässä, voi olla etteivät he edes tarjoa mahdollisuutta jatkokehittelylle. Alan trendejä ja tuulia seuraamalla voi saada hyviä ideoita konseptille. On hyvä selvittää, minkä tyyppisiä animaatiotarjontaa eri kanavat tuottavat. Lähtökohtana tulisi kuitenkin pitää luottamusta omaan ideaan, jottei lopputuloksesta tule teennäistä. Suurin virhe, jonka aloittelevat kirjoittajat tekevät, on kirjoittaa sellaisista aiheista jotka eivät heitä kiinnosta ja joihin he eivät usko, mutta joiden he uskovat myyvän hyvin. (mahalo.com)

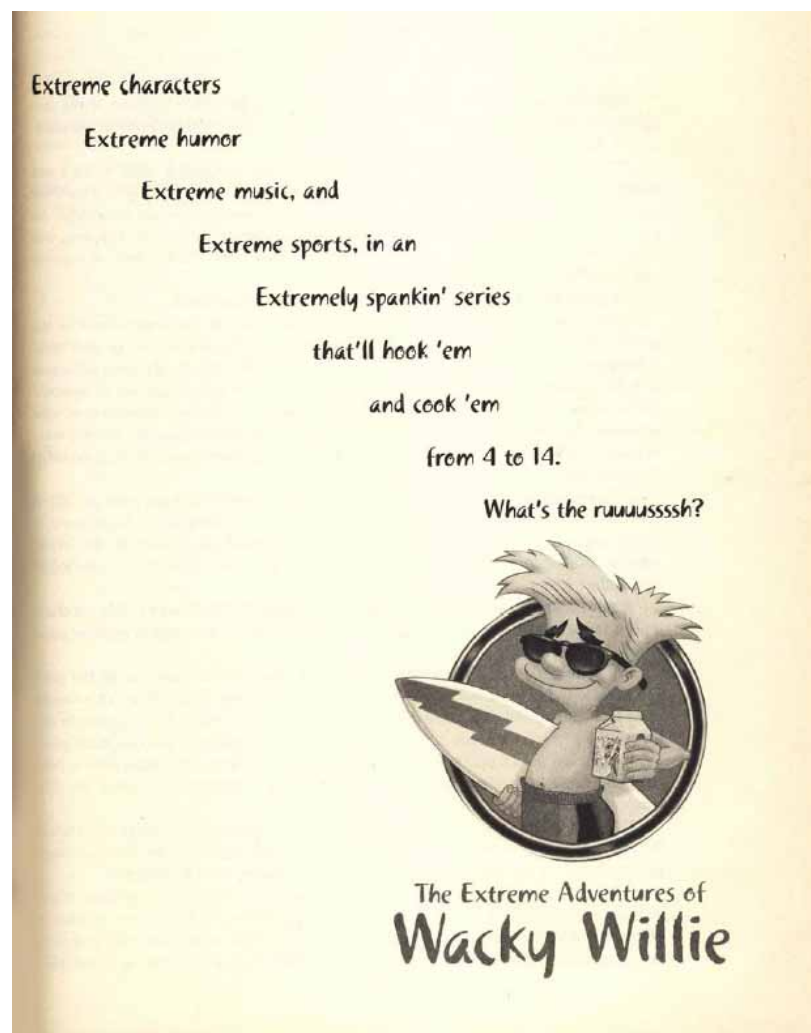
Craig Decker, Spike & Mike's Sick & Twisted – animaatiofestivaalin perustajajäsen kertoo valintakriteereistään festivaaliohjelmistoa kartoitettaessa:

”Haen ensinnäkin huumoria – se on aina tärkein ainesosa. Sitten tarinan lähestyttävyyttä. Juuri tuossa järjestyksessä.” (Simon, 2003, 293, oma käännös)

Animaation laadulla ei hänen mielestään ole yhtä merkittävää roolia, kunhan huumori, tarina ja rytmitys toimivat ja tekniikka on mielenkiintoinen. Tarinasta tulee löytyä peruselementit: alku, käännekohta ja loppu.

”Olen nähnyt tuhansia pätkiä joissa on mahtavaa, upeaa animointia ja joku on upottanut niihin tuhansia ja tuhansia tunteja – mutta ei ole tiennyt milloin lopettaa. Joko ne ovat pari minuuttia liian pitkiä, ajoitus ei ole kunnossa tai eivät vain tiedä miten se pitäisi päättää”, hän lisää.

Ideaa pitchatessa myydään yhteistyökumppaneille myös itseään. Onnistuneeseen pitchiin vaaditaan sen esittelijältä innostuneisuutta ja luottamusta itseensä. Luottamus syntyy siitä, että tietää mistä puhuu, joten konsepti on tunnettava yhtä hyvin tai paremminkin kuin omat taskunsa. Torjutuksi tuleminen on kuitenkin hyvin todennäköistä. Jos pitchattu konsepti ei ota tuulta alleen, kannattaa tilaisuus käyttää silti hyväkseen ja esitellä muitakin ideoita. Linda Simensky odottaa hyvältä pitchiltä mielenkiintoista toteutusta, hyvää designia, huumoria ja hauskaasti kirjoitettua pitch biblea, mutta ennen kaikkea perusidean tulee olla kunnossa. Hänen mukaansa huonoimmat pitchit eivät kuitenkaan ole pelkästään idealtaan surkeita, vaan myös konseptin suunnittelija saattaa osoittautua yhteistyökyvyttömäksi.



Kuva 67: Onko hahmo ”cool” jos se esitellään pitch biblessa ”coolina” tyyppinä? Jeffrey Scottin pitch bible animaationsarjalle *The Extreme Adventures of Wacky Willie* (1999) on täynnä sanoja kuten ”extreme” ja ”cool”. Onko murheellisempaa kuin ajastaan jäljessä oleva cooliutta tavoitteleva konsepti aiheesta jota ei ymmärrä? Olimme tyytyväisiä huomattessamme, ettei tämän kaltainen konsepti mennyt läpi tuottajille enää 2000-luvun puolella.

7.3 Sarjan nimi

Halusimme antaa sarjalle nimen, joka ilmentää yleisesti niin sarjan henkeä, maailmaa kuin hahmojen luonnettakin. Sen tuli olla jotakin hieman vanhan ajan henkistä, lisäksi jonkin verran pikkutuhma ja kaksimielinen, mutta kuitenkin suloinen. Koska hahmoista oli tarkoitus tulla mahdollisimman herkullisia - kuin leivoksia - ja heidän elinkeinonsakin olisi leipomon pyörittäminen, oli luontevaa hakea nimitystä leipomuksien maailmasta. *Leivonnaiset* olikin ensimmäisiä nimiehdotuksia, mutta koska sanaleikki ei toimisi muille kielille käännettynä, tapailimme jo englanninkielistä nimeä. Muffinssien kautta päädyimme *kirsikkapiirakoihin*. Kirsikka ikonisena symbolina liittyy läheisesti muun muassa burleskiteemaan, ja piirakat viittaavat sekä hahmoihin että heidän leipomoonsa.

Piirakan tiettyjen kaksimielisten konnotaatioiden lisäksi kirsikalla on monia symbolisia merkityksiä. Hedelmäpuut yleisesti edustavat paitsi hedelmällisyyttä, myös houkutuksia ja pahuutta. Länsimaisessa kulttuurissa kirsikoita pidetään hyvin seksuaalisena symbolina. Vielä puussa kasvaessaan se edustaa naisellisen seksuaalisuuden heräämistä, siveellisyyttä ja neitseellisyyttä. Poimittuna ja varsinkin syötynä niiden punainen väri assosioituu vereen ja neitsyyden ja viattomuuden menettämiseen. (vanishingtattoo.com) Kirsikat ja kirsikkapuun oksat symboloivat myös kauneutta, rakkautta, hedelmällisyyttä, intohimoa, terveyttä, rikkautta ja onnellisuutta. (rankmytattoos.com) Alustavasti vain työnimeksi valittu *Cherry Pies* edustikin sarjaa ja sen teemoja niin hyvin ja monipuolisesti, ettemme lopulta nähneet syytä sen muuttamiseen.

7.3.1 Sarjan Logo

Sarjan logon tavoitteena on saavuttaa vanhahtava mutta silti dynaaminen tunnelma, ja rikkoa jäykkää traditionaalisuutta söpöillä, koristeellisilla yksityiskohdilla.

Lopputuloksen tuli olla viehättävä olematta liian hempeä ja saavuttaa samalla sopivan arvokas tunnelma. Inspiraatiota haettiin paitsi vanhoista julisteista ja tatuointitekstaustyyleistä, myös sirkus- ja villin lännen estetiikasta. Yhdistelmä pyrkii kuvaamaan sarjan rappeutuneen karua mutta samalla värikästä ja intohimoista, postapokalyptistä, retrofuturistista maailmaa. Kuvassa 68 havainnollistamme logon typografian kehitystä alimpana olevaan lopulliseen muotoonsa.



Kuva 68: Sarjan logon kehitysvaiheita

8 Design

8.1 Designin lähtökohdat ja benchmarking

Cherry Pies-sarjan designiä miettiessämme meillä oli suunnittelijoina jo aivan alusta saakka jonkinlainen ajatus siitä, millaista lopputulosta ajamme takaa, mutta tällä kertaa löysimme itsemme myös toiselta puolen pöytää. Kuten yleensä tilaaja, joka antaa tekijälle täysin vapaat kädet, myös me tiesimme lähinnä sen, millaista jälkeä emme ainakaan halua.

8.1.1 *Full animation ja Disney*

Disney on varmasti tunnetuin *full animation*- tyyliä käyttävistä studioista ja ihmiset usein käyttävätkin puhekielessä sanaa *Disney* synonyyminä kaikelle sen tyyppiselle animaatiolle. Full animation tarkoittaa sitä, että jokainen frame on piirretty erikseen. Yleensä vaikka hahmojen ulkoasu onkin tyylitelty, pyrkimys on tiettyyn liikkeen realistisuuteen ja sulavuuteen. Varsinkin Disneyn elokuvatuotannoissa animointi on laadukasta, ja keskimäärin erillinen piirrosmäärä sekunnin kahtakymmentä neljää framea kohden on noin 18, olettaen että kaikki liikkuvat hahmot olisivat samalla paperilla. (wikipedia.org)



Kuva 69: Huolella piirretty kohtaus Disney – *Princess and The Frog*-elokuvasta.

Tämän sulavuuden mahdollistaa suuri koneisto, jonka turvin voidaan tehdä massiivisia tuotantoja joissa resursseista ei ole pulaa. Suuri rahallinen panostus tuo kuitenkin myös

tulosvastuun: kovin paljon tietystä linjasta poikkeamista ja sitä kautta kaupallista riskinottoa vältetään kuin ruttoa, eikä Disneytä järin ole voitu vuosiin innovatiivisuudesta soimata. Käytettävissä on lahjakkaita taiteilijoita, mutta suunnittelupuolen ollessa varsin konservatiivisen talousjohdon tiukoissa suitsissa, visuaalisilla- ja hahmosuunnittelijoilla ei ole paljonkaan mahdollisuuksia irtiotoille. Hahmot on luotava pitkälti tiettyjen standardisoitujen pohjien mukaan. Tämä on eduksi kun voidaan kierrättää vanhoja, muissa tuotannoissa käytettyjä samankaltaisten hahmojen animaationpätkiä, mutta lisää tiettyä geneerisyyttä. Muissa kuin elokuvatuotannoissa tämä varastossa olevien hahmojen ja vanhojen ideoiden käyttö korostuu.

Taustat ovat usein maalauksellisia ja kauniisti kulloisenkin elokuvan tyyliin sopiviksi toteutettuja. Disney on myös hyödyntänyt CGI- ja 3D-grafiikkaa apuna esimerkiksi kamera-ajoissa jo vuoden 1985 *Hiidenpata*-elokuvasta alkaen.

8.1.2 Cartoon – 50-luvulta lauantaiaamun piirrettyihin

”Animointi oli parempaa 60-luvulla, koska kaikki alalla työskentelevät tulivat (animaatio-) studioilta. Myös rajattua animaatiota televisioon tekevät olivat suurten studioiden kasvatteja. Mutta kun se ikäpolvi alkoi kuolla pois ja jäädä eläkkeelle, aloimme saada animaattoreita, joiden kaikki kokemus oli saatu TV-animaatiosta. Ja sitten aloimmekin saada lauantai-aamuihin aika kammottavaa kamaa.”

- Brad Bird, Pixar (Oma käännös)



Kuva 70: Cartoon networkin monipuolisia hahmoja, kaikki kuitenkin tietyllä tapaa erilaisia.

Myös Disneyllä tehdään halpoja TV-animaatioita, mutta puhuttaessa termistä *cartoon*, jonka suomenkielinen vastine on *piirrettyt*, on viitattava nykyiseen *Time-Warneriin*, joka yhdistyttyään *Turner Entertainmentin* kanssa sisältää nyt myös *Cartoon Networkin* ja edesmenneen *Hanna-Barberan* katalogit. Repertuaari on siten jo lähtökohtaisesti Disneytä paljon monipuolisempi (kuva 70). Lisäksi yhtiön suurempien animaatioelokuvatuotantojen menestyttyä kauttaaltaan kehnosti, painopiste on siirtynyt entistä enemmän sarjatuotannoille.

Cartoon-tyylillä viitataan tässä yhteydessä tiettyihin 50-luvulta asti käytössä olleisiin tyylittelykeinoihin. Tyyli on vakiinnuttanut paikkansa mm. Hanna-Barberan aikoinaan hyvin halvalla tuotettujen, mutta suureen suosioon nousseiden piirrossarjojen, kuten *Kiviset ja Soraset* tai *Jetsonit* saattamana. Niiden visuaalinen maailma sisältää hyviä esimerkkejä siitä, kuinka toteutetaan nopeasti, helposti ja halvalla visuaalisesti huvittavia tuotoksia. Hahmot ovat yleensä suunniteltu yksinkertaisista muodoista koostuviksi, jotta ne on helppo piirtää nopeasti. Väritys on tasaista eikä varjoja käytetä juuri lainkaan. Animoinnin toteutus on aina hyvin rajoitettua animaatiota. Rajoitettu animaatio - *limited animation* tarkoittaa, ettei esimerkiksi koko hahmoa piirretä uusiksi jokaiseen frameen, vaan vain muuttuvat, liikkeessä olevat osat. Esimerkiksi puhuvasta hahmosta piirretään uuteen frameen vain liikkuva suu. Animoimattomuus muodostui joissakin tapauksissa jo itsessään tyylikeinoksi ja vaikutti animaatioiden maailmaan, esimerkiksi Jetsonien hahmoja paikasta toiseen siirtävät liukuhihnat syntyivät, kun haluttiin säästää rahaa vähentämällä tarvetta jalkojen animoinnille.



Kuva 71: *Pink Panther* (1969) –sarja on esimerkki yksinkertaisten, väripinnoista ja tyylitellyistä elementeistä koostuvien taustojen käytöstä.

Taustatkin koostuivat usein tasaisista väripinnoista tai muutamista tyylitellyistä objekteista, kuten kuvan 71 *Pink Panther*-piirrossarjassa. Asioiden ja esineiden muodot ovat liioiteltuja ja vääristyneitä. Visuaalisuuden resepti on yksinkertainen, ja monessa tapauksessa se toimii lähinnä kehystyksenä, kun sketsien kokonaisuus nojaa nokkelaan dialogiin ja sen kautta kerrottaviin vitseihin. Digitaalitekniikan suomat mahdollisuudet ovat varmasti nostaneet kaikista eniten juuri cartoon- tyyppisten tuotosten tasoa, kun samalla rahalla voidaan saada aikaan paljon siistimpää jälkeä. Myös elokuvamaisuus on saanut enemmän otetta tämänkin animaatiokulttuurin saralla.



Kuva 72: *Ren & Stimpy*-piirrossarja ja sen anarkistinen piirrostyle.

Vaikka molemmat tyyli ovat amerikkalaista perua, cartoon-tyyli on monessa asiassa Disney-tyylisen animaation antiteesi. Liikkeen ja tapahtumien realismille annetaan piirretyissä usein piut pau. Hahmot voivat tehdä oikeastaan mitä tahansa ja fysiikan lait venyvät ja paukkuvat. Tämä anarkistinen ote on valloittanut monen sydämen, mutta samalla antanut tietyn stigman sille, mitä tarkoitetaan kun puhutaan *piirretyistä*. Cartoon-tyyliset tuotokset mielletään lapsille tarkoitetuiksi, ja vaikka toisaalta saatetaan ajatella, että tyyllisesti kömpelö animaatio vetoaa aikuiseen katsojaan, nämä eivät juuri koskaan ole cartoon-tyylisesti toteutettuja vaan esimerkiksi pala-animaatiota. Poikkeuksiakin tietysti löytyy, esimerkiksi *Ren & Stimpy* (kuva 72) on tekijänsä John K:n ideologiaa seuraten teknisesti mahdollisimman puhdasverinen ja oikeaoppinen cartoon, mutta ei välttämättä kuitenkaan lapsille suunnattu.

8.1.3 Manga ja anime



Kuva 73: Tavanomainen tilanne tyypillisessä animesarjassa.

Animen estetiikka on myös antanut paljon vaikutteita nykyiselle cartoon-tyylille. Tänä päivänä rajoitetun animaation parhaita niksejä etsiessään kannattaakin suunnata katseensa itään. Nykyisen magna- ja alimetyylin isänä pidetään Osamu Tezukaa, jonka Disneyltä vaikutteita saanut *Astro Boy* vuodelta 1952 jätti lähtemättömän jäljen japanilaisen animaation estetiikkaan. Japanilaiset ottivat tyylin haltuun nopeasti ja ilmiö on kasvanut valtavaksi. Viimeistään 90-luvulla ilmiö löi läpi länsimaissakin, ja sen vaikutteet ovat hiipineet visuaaliseen kulttuuriin kaikkialla. Manga tarkoittaa japanilaista sarjakuvaa, anime taas vastaavasti animaatiota. Japanissa sekä sarjakuvien että piirrosanimaatioiden markkinat ovat volyymiltään valtavasti suurempia kuin länsimaissa. Tyylien kirjo on laaja, mutta suurin osa niistä sisältää tiettyjä samankaltaisia peruselementtejä, joiden mukaan ne voidaan niputtaa yhdeksi ryhmäksi. Sen lisäksi, että tässä ”perus mangatyyliissä” on paljon elementtejä, jotka koetaan esteettisesti viehättäviksi, on siinä varsin selkeä ohjeisto ja punainen lanka, jota seuraamalla saadaan helposti piirrettyä oikean näköinen lopputulos. Tämä on mainittu erääksi syyksi sille, miksi manga on kasvattanut suosiotaan niin valtavasti myös länsimaissa: kun fanilla on selkeät ohjeet siitä, miten piirtää suosikkiahahmonsa, hän saa onnistumisen elämyksiä, mikä taas vahvistaa hänen sidettään fanituksen kohteeseen.

”Japanilainen animointityyli on hyvin erilainen kuin amerikkalainen. Amerikassa käytetään täyttä animointia mutta japanilainen tyyl on rajoitetumpi [...] koska kuvia sekunnille on vähemmän. Filmille kuvatessa kamera tallentaa tai pyörittää kuvaa 24 ruutua sekunnissa. Amerikkalaiset piirtäisivät 24 kuvaa. Mutta japanilainen tyyl on 8. Vain kahdeksan kuvaa sekunnissa. Lopputulos on hyvin erilainen. Amerikkalaiset keskittyvät liikkeen määrään, siihen miten pehmeältä se näyttää mutta japanilaisille tärkeämpää on miten kaunis kuva on, tai miten hieno hahmon poseeraus tai tyyl on. Toiminta on myös tärkeää, liikkeen ajoitus.”

Satoshi Soya, Toei Animation, Filippiinien osaston toimitusjohtaja

(<http://ghostlightning.wordpress.com/2009/03/02/interview-toei/>, oma käännös)

Animessa on paljon erinomaisia esimerkkejä rajatun animoinnin käytöstä tehokkaasti. Jos rajoitetusti animoitu cartoon-tyyli on tietyllä tapaa Disneyn ja muiden full animation-animaatioiden antiteesi, on animetyyli niiden synteesi. Suuri osa amerikkalaisista ja eurooppalaisistakin TV-animaatioista animoitiin 80- ja 90-luvuilla osin tai kokonaan Japanissa, mikä myös osaltaan kehitti sikäläisten studioiden ilmaisu.

Koska useimmat animaatiostudiot ovat Japanissa varsin pieniä ja budjetit ja aikataulut tiukkoja, on rajoitetun animoinnin soveltamiseen kehitetty innovatiivisia ratkaisuja. Tietysti pihistelyssä on oma kipukynnyksensä, esimerkiksi *Neon Genesis Evangelion*-sarjan loppupuolella on kohta, jossa samaa framea pitkitetään useita kymmeniä sekunteja. Vaikka jotkut kiihkeimmistä faneista näkivät kohtauksen uskaltautua ja uutta kokeilevana, todellisuus oli, että tuotannon budjetti oli lähes täysin ehtynyt, ja rahaa oli säästettävä kaikin keinoin.

Mahdollisimman vähillä kuvilla pyritään kertomaan tarinaa, samalla säilyttäen näyttävä ulkoasu. Elokuvallisia keinoja kuten monia kuvakulmia ja panorointeja, lähikuvia ja pysäytyksiä käyttämällä voidaan kohtauksiin saada sekä pituutta että massiivisten tapahtumien tuntua, käyttäen kuitenkin varsin pientä määrää piirroksia. Monet nikseistä, kuten pysäytyskuva vauhtiviivoilla tai hahmojen puhuminen silmät kiinni tai selin kameraan ovat myös muodostuneet esteettisiksi tyylikeinoiksi.

8.1.4 Yhteenvetoa ja muita tyylillisiä esikuvia



Kuva 74: Batman-animaatiosarja 90-luvulta hyödynsi "Dark Deco"-estetiikkaa.

Näiden kolmen varsin mielivaltaisesti eritellyn tyyliuuntauksen sisälläkin on tietysti paljon vaihtelua, eivätkä niiden rajatkaan aina ole niin tarkat. Oli kuitenkin hyvä löytää tiettyjä suurempia linjoja, joiden kautta pystyimme hahmottamaan paremmin koko alan kenttää. Vertailu erilaisten animaation tyylien välillä oli hedelmällistä, sillä siten pystyimme löytämään kustakin tyylistä ja toteutustavasta niiden parhaat puolet.

Kunnianhimoisina nuorina suunnittelijoina halusimme laatia sarjallemme oman visuaalisen ilmeensä. Mitään valmista esikuvaa tyyliille meillä ei ollut, emmekä olisi halunneetkaan kopioida suoraan mitään muuta teosta. Mikään mielenkiintoisimmista tapauksista tutkimassamme aineistossa ei ollut kovin puhdasoppisesti yhden tyyliuuntauksen sisällä, vaan ne kaikki sekoittivat erilaisia genrejä. Esimerkiksi Paul Dinin ja Bruce Timmin *Batman: The Animated Series* oli visuaalisesti omaleimainen sarja, joka sekoitti supersankari- ja cartoontyyliin vaikutteita art decosta ja film noirista, synnyttäen sarjalle oman vahvan visuaalisen identiteetin (kuva 74). Valon ja varjon käyttö antaa sarjalle paljon synkeämmän tunnelman kuin siihenastisissa lasten sarjoissa oli totuttu.

Toinen meitä viehättänyt esimerkki oli Peter Chungin *Æon Flux* (kuva 75). Music Televisionilla aikoinaan nähty sarja on sekä tyyliiltään että teemoiltaan varsin kokeileva. Chung on korealais-yhdysvaltalainen animaattori, jonka piirrostyyli on Aasian ja

Amerikan mantereen lisäksi saanut vaikutteita erityisesti eurooppalaisesta ekspressionismista ja sarjakuvasta. Näistä aineksista syntyy varsin mielenkiintoinen sekoitus.

Kolmanneksi on mainittava jo aiemmin esiin tullut *Les Triplettes De Belleville*, jonka visuaalisen tyylin juuret ovat eurooppalaisessa sarjakuvassa ja josta näkyvät erityisesti Nicolas De Crécyttä saadut vaikutteet. Bellevilleen olemme viitanneet paljon, sillä katsoimme sen ensi kertaa niin osuvassa vaiheessa prosessimme käynnistymistä, ja se oli osaltaan inspiroimassa koko hankkeeseen lähtöä.



Kuva 75: *Æon Flux*

Lähdimme hakemaan sarjan kokonaistyyliä varsin ennakkoluulottomasti. Pääasia olisi saada lopputuloksesta toimiva ja esteettisesti miellyttävä kokonaisuus. Tyyllillisiä vaikutteita olemme poimineet paitsi animaation puolelta, myös niin kuvataiteen kuin arkkitehtuurinkin historiasta, eurooppalaisesta sarjakuvasta, katutaiteesta ja urbaaneista alakulttuureista omine esteettisine maailmoineen. Mainittakoon muun muassa steam- ja dieselpunk, rockabilly ja muu fiftarimeininki, gootti-, burleski- ja tatuointiskene sekä vastaavat virtaukset.

Vielä hahmoista

Koska teemamme on naiskauneus, halusimme kaikista päähahmoistamme omalla tavallaan viehättäviä naisia. Tähän oli yllättäen hieman hankala löytää referenssejä, koska vaikka maailmassa on varmasti miljardeja kuvituksia aiheesta, tuntuu monella artistilla vaihtelu kuitenkin olevan vähäistä. Esimerkiksi Milo Manara kantaa eurooppalaisen sarjakuvan puolesta kortensa kekoon ja todistaa, etteivät pelkän hiusten värin toisistaan erottamat hahmot ole japanilaisten tyyllinen yksinoikeus (kuvat 76-77). Miehen kaikki naishahmot kun tuppaavat näyttämään tismalleen samalta pienintä piirtoa myöten, vaikka muutoin hänen piirrostyylinsä onkin realistinen. Halusimme jokaisen hahmoistamme olevan viehättävä omalla, ei samalla tavalla.



Kuva 76-77: Manaran naisia

Hahmosuunnittelun kannalta oli hedelmällistä peilata japanilaista tyyliä länsimaiseen, erityisesti eurooppalaiseen tyyliin, jolle on tyypillistä hahmojen karikatyyrimäinen toteutus. Kun hahmon uniikki ulkonäkö nähdään oleellisena, kasvonpiirteitä ja ruumiin muotoja korostetaan. Japanilaisessa tyyliissä niitä pikemminkin häivytetään. Tämä ei ole sattumaa: mahdollisimman simppelet, persoonattomatkin kasvot ovat helpommin samaistuttavat ja miellyttävämmät. Mitä tarkemmin hahmon ulkonäkö ja kasvot on kuvattu, sen vahvemmin ne myös määrittävät tämän omaksi henkilökseen ja näin tekevät hänestä vaikeammin samaistuttavan. Realistisemmin kuvatut, karikatyyrimaiset

hahmot löytyvät Japanissa usein antagonistien tai tarkoituksella katsojasta etäännytettyjen sivuhahmojen joukosta.

Halusimme tietoisesti välttää tyyllillisesti kallistumista liiaksi mangamaiseen suuntaan. Eräs mangaan liittyvä seikka, jota erityisesti halusimme välttää - vaikei se missään vaiheessa ollutkaan oikea ongelma - oli hahmojen liiallinen fetisisointi. Vaikka toiveissamme oli saada hahmoista viehättäviä, viekoittelevia ja seksikkäitäkin, ei se kuitenkaan saisi olla tärkein niitä määrittelevä piirre. Lähestymistapaamme voisi kuvailla niin, että sen jälkeen kun hahmoille oli luotu henkilöllisyydet ja persoona, niistä oli tullut ystäviämme, joita halusimme auttaa löytämään tyyliinsä.

8.2 Omaa tyyliä etsimässä

Kokeilimme prosessin aikana vaikutteiden soveltamista kunkin hahmon oleellisimpien ominaispiirteiden kuvaamisessa. Piirrosanimaation sisälle mahtuu lukemattomasti tyylejä, ja ilmaisu on hyvin eri tuntuista riippuen siitä, onko se tehty tiettyyn realistisuuteen pyrkien kuten esimerkiksi *Æon Fluxissa*, hahmojen mahdollisimman söpöön ulkomuotoon pyrkien, kuten monesti animetyylissä, tai törkyisen cartoonisti kuten *Ren & Stimpyssä*. Suurin osa kokeilemistamme piirrostyleista oli nimenomaan viivaan perustuvaa, piirroksellista. Teimme kokeiluja vaihtoehtoisista toteutustavoista, joita oli kaksi. Niistä maalauksellisemmaksi luonnehdittavan tyyliuunnan hylkäsimme ainakin hahmojen kohdalta pian, koska se oli sekä liian ekspressiivinen että liian työläs toteuttaa tyylikkäästi. Siinä oli myös jotakin liian harrasmielistä tarkoituksiimme. Mustemaalauksen leviävät pinnat ja muu graafinen estetiikka voisivat soveltua joihinkin tarkoituksiin, kuten sääilmiöiden kuvaamiseen tai varjoihin. Vielä enemmän pintoihin ja volyyymiin perustuva, jossain määrin pala-animaatiovaikutteinen, ääriviivaton tyyli vaikutti aluksi lupaavalta, mutta oli sarjamme luonteen huomioon ottaen vuorostaan hivenen liiankin kepeä. Kokeiluvaiheen jälkeen päädyimme lopullisesti ääriviivalliseen tyyliin.

Tyylin kannalta on myös tärkeää ottaa huomioon millaisista asioista ollaan kertomassa. Esimerkiksi *Ren & Stimpyn* tyyli on röyhkeä, hauska ja yllättävä. Koska *Cherry Piesin* maailmassa ei ole liiallisen tiukkaa moraaliala, osa gägeista voisi ollakin kuin *Rennyn* ja *Stimpyn* maailmasta. Sarjan yleisen tyylin tulee kuitenkin olla tyylikkäämpi ja sensuellimpi, ja sillä tavoin rujommat hetket myös erottuvat paremmin. Huumorin sävy

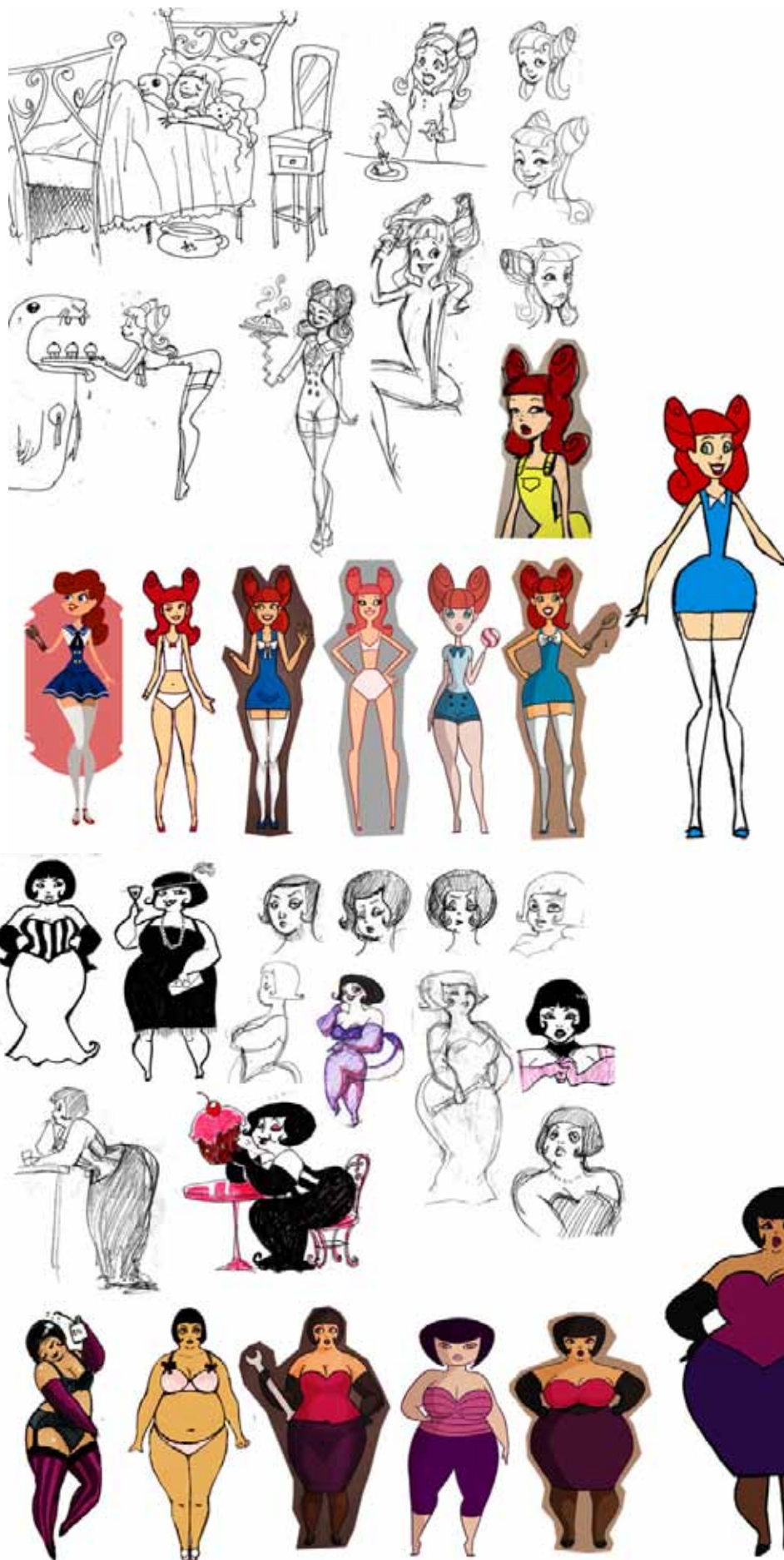
on tummaa, välillä pikimustaa. Kammottavia asioita voi tapahtua, ja ero pahisten ja sankareitten välillä on häilyvä. Huumorin tulee silti kukkia jokaisessa hetkessä. Huumorin ei pidä olla liian päälle liimattua eikä niinkään vitsivetoista kuin tilannekomiikkaa. Sen tulee olla rujoudessaankin hienovaraista, löytyä pienistä yksityiskohdista ja vivahteista. Tällä myös pyritään tuomaan esitystapaan tyyliä joka vetoaa aikuisempaan katsojaan ja jättää enemmän tulkinnan varaa.

Haluamme myös kokeilla kuvakerrontaa, joka on leikkaukseltaan, kuvakulmiltaan ja käsittelyltäänkin epätraditionaalisempi. Esimerkiksi takaumat voitaisiin piirtää hieman eri tyylillä, ja kun tarinaa kerrotaan jonkun hahmon kannalta voitaisiin noudattaa jotenkin hänen tyylistään ilmaisutapaa. Yksi pohtimamme kokeilemisen arvoinen esimerkkitapaus oli, miltä näyttäisi jos päihtynyt Mamie näkisi ympärillään olevat ihmiset välillä huonommin ja epäselvemmin piirrettyinä.

Alla kuvakoosteita hahmo-ja ympäristöluonnoksista ja niiden kehittymisestä:



Kuva 78: Tuulin luonnoksia Mamiesta ja muutamia hahmon tyylillisiä kehitysvaiheita.



Kuva 79-80: Tuulin vastaavia luonnoksia ja hahmojen kehitysvaiheita Ginnystä ja Dee-Deestä



*Kuva 81 : Maalauksellisemman tyylin kokeiluja.
Roosterin Laboratorio / Cherry-auto puun katveessa,
Ginnyn huone / Dee-Dee, Ginny, Rooster ampumakisoissa.*



*Kuva 82 : ääriiviivattoman tyylin kokeiluja.
Mamie, Ginny ja Dee-Dee
Hylky ja Mamie haaksirikon jälkeen /
Intro Ginny*



Kuva 83: piirroksellisen tyylin kokeiluja

8.3 Kuvasuunnittelu

“Jos muutoksia tehdään kun tuotanto on jo alkanut, on hukattu resursseja, aikaa ja rahaa. Eikä työryhmän motivaatiota suinkaan kohota, jos heidän työnsä onkin ollut turhaa.”

- (Simon 2003, 9, oma käännös.)

Kuvasuunnittelulla tarkoitamme kokonaisuutta, joka muodostuu designistä, layout- ja taustasuunnittelusta ja jälkikäteen kuvalle tehtävistä käsittelyistä. Kun jokainen frame valmistetaan työläästi käsin, on erityisen tärkeää, että kaikki on suunniteltu mahdollisimman pitkälle valmiiksi, jo ennen kuin aikaa vievään ja kalliiseen toteutukseen ryhdytään. Kuvasommittelun suuret linjat määritellään jo kuvakäsikirjoitusta työstäessä, ja yleensä sen pohjalta tehdään myös layout. Layout-vaiheen aikana määritellään tarkasti jokaisen kuvan sommittelu: miten kaikki kuvan eri elementit asettuvat ruudulle. Kuvan ja taustojen sommittelu ja liikeradat on syytä suunnitella ohjaamaan katsojan katsetta sujuvasti haluttuun suuntaan.

”Ei kannata maalata Sikstiiniläiskappelin kattoa uusiksi vain kolmen sekunnin kuvaa varten.”

– Kevin O’ Connor, Disneyn layout artist & art director

Sommittelun lisäksi on hyvä ottaa huomioon kuvien kestot. Lyhyiden kuvien taustalle ei kannata tunkea hirvittävän paljon yksityiskohtia, koska katsoja ei kuitenkaan ehdi omaksua niitä, ja vaikutelma on ikävimmässä tapauksessa sekava. Joissakin tapauksissa taustana voidaan käyttää hyvinkin pelkistettyä kuvaa, kuten pelkkää taivasta, seinää tai hyvin nopeissa kuvissa jopa pelkkää tasaista väripintaa. Kunhan väritys mukailee suurin piirtein muuta kohtauksen värimaailmaa, katsoja ei välttämättä kiinnitä siihen mitään huomiota. (Beiman 2007, 122)

Valöörit luovat illuusion muodosta ja tilan tuntua. Oikein käytettyinä valöörierot piirtävät kuvasta esiin juuri tarvittavat asiat, ja auttavat luomaan tunnelmaa tarinan tarpeiden mukaan. Yksi keino tarkastaa myös värisävyjen toimivuus sommittelussa on muuttaa kuva mustavalkoiseksi. Jos sävyerot ovat tarpeeksi selkeät myös mustavalkoisessa versiossa ja kuvan siluetit toimivat kuten on suunniteltu, sommittelu on kohdallaan ja siinä tarpeeksi dynamiikkaa. Disneyn layout-gurun Ken O’Connorin mukaan kunhan valöörit ovat kohdillaan, lähestulkoon mikä tahansa väriyhdistelmä toimii.

8.3.1 Viivan käytöstä

Siinä missä väri- tai muu tasainen pinta mielletään kiinteäksi muodoksi, viiva koetaan positiivisen muodon rajaksi. Koska viivojen käyttö helpottaa kuvan lukemista, ääriivallinen piirrosanimaatio koetaan myös hieman nopeammin liikkuvaksi kuin pelkistä väripinnoista koostuva, vaikka kuva-aihe ja ajoitus muuten olisivat tismalleen samat. (Beiman 2007, 224)

Viivan paksuudella on paljonkin väliä sen suhteen, miltä kuvan yleisilme näyttää. 1900-luvun alussa vaikuttanut art nouveau jätti perintönään kuvitukset, joissa paksummat ääriviivat rajaavat sisälleen yksityiskohtia piirtävät hennommat viivat. Tyylin perintö on yhä nähtävissä monissa sarjakuvissa ja animaatioissa. Viivankäytön elävyys antaa kuvalle lisää ilmettä: paksummat viivat leikkaavat muodon irti ympäröivistä kapeammista viivoista, ja tällöin se mielletään myös lähempänä olevaksi. Eri paksuisia viivoja käyttäessä niiden hierarkia tulee ymmärtää. Esimerkiksi *En Agosto*-lyhytanimaatiossa on hetkiä, kun viivojen hierarkia rikkoutuu ja taustalla olevat elementit tuntuvat kohoavan etualalla olevien eteen, kuten kuvan 85 kohtauksessa pöytä ja lamppu sekä verhot tuntuvat tekevän.

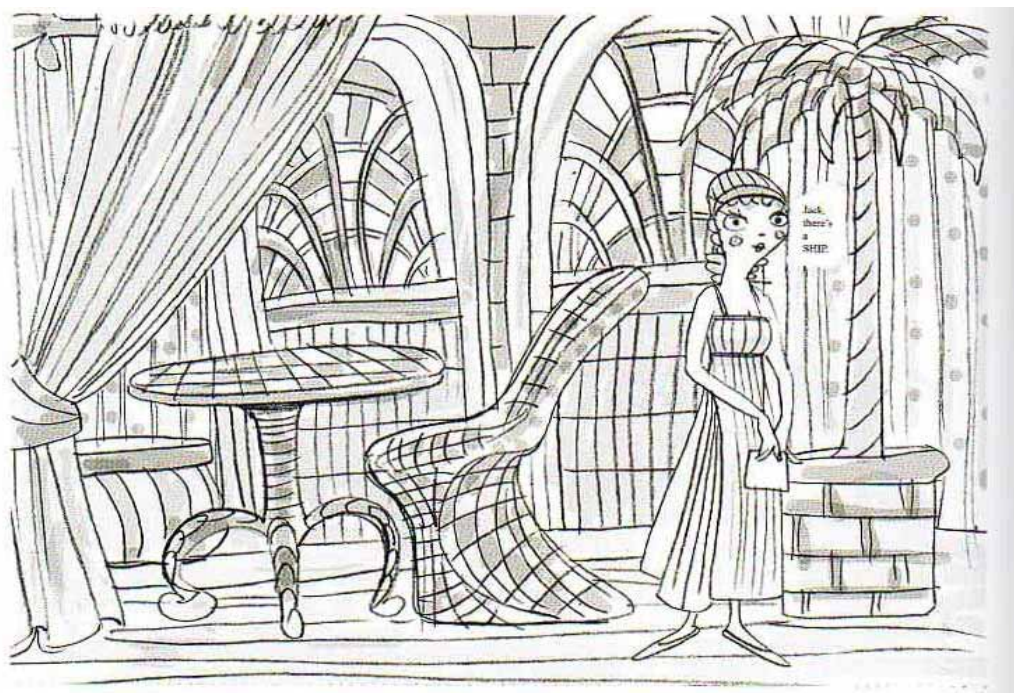


Kuva 84: Alphonse Muchan art nouveau-tyyli on jättänyt jälkensä kuvataiteeseen.



Kuva 85: ruutukaappaus, *En Agosto*

Huono viivojen hierarkia vaikeuttaa lukemista, mutta samoin täysin tasapaksu viivan käyttö tekee kuvista latteita ja vaikeaselkoisia, kuten kuva 86 demonstroi.



Kuva 86: Paljon hälyä ja tangenteja (kuvan kohtia, joissa viivat kohtaavat tavalla joka rikkoo niiden muodostamat pinnat), mikä huonontaa syvyysvaikutelmaa entisestään). Liikkeessä hälyisyys korostuu.

Päätimme animaatiossamme pyrkiä dynaamiseen viivan käyttöön siten, että hahmot piirretään puhtaaksi siistillä tasaisella viivalla, jonka leveys vaihtelee valon suunnan mukaan. Tämä auttaa rajaamaan hahmot selkeästi taustasta, joka on tärkeää, koska myös siinä käytetään äärioviivoja. Taustojen hieman huolimattoman näköinen piirrosviiva sopii post-apokalyptisiin maisemiin ja tuo niihin sopivaa räjäjäisyyttä. Tausta ja hahmot erottuvat toisistaan, mutta ovat kuitenkin sen verran samasta maailmasta, etteivät ne vaikuta täysin irrallisilta.

Aiomme myös kokeilla, miltä näyttäisi jättää hahmojen luonnosäärioviivat näkymään niiden takaa ja käyttää tätä efektiä, jos se vaikuttaa toimivalta.



Kuva 87: Grand Theft Auto: San Andreasin Cesar ja dynaaminen viivan paksuus

8.3.2 Värit

Värien käytöllä voidaan muuttaa tyystin minkä tahansa kohtauksen luonnetta ja tunnelmaa ja lisätä uusia tarinankerronnallisia kerroksia. Värien tietoisella hallinnalla voi parantaa animaation visuaalista yhtenäisyyttä ja kuvallista sujuvuutta huomattavasti. Katse kiinnittyy helpoiten siihen kohtaan kuvaa, jossa on eniten kontrastia. Täten tärkeimmät asiat kannattaa tuoda paremmin esille väri- ja valöörikontrastein, ja vähemmän oleelliset valjastaa muodoiltaan näitä tukeviksi käyttäen himmeämpiä ja haaleampia sävyjä.

Kuvan sisällä toistuvia, ei väistämättä toisiinsa missään kosketuksessa olevia väripintoja ja värillisiä elementtejä voi käyttää ohjaamaan katsetta haluttuun kohteeseen. Tätä kutsutaan värisillaksi (*color bridge*). Katse siirtyy luontevasti väristä sen läheiseen sukulaisväriin, esimerkiksi kellertävän oranssista pinnasta keltavihreään. Myös koko animaation mittakaavassa värisillat ovat tärkeitä. Sama kohta mielletään jatkuvaksi, kun sen paletti pysyy kutakuinkin samankaltaisena koko kohtauksen ajan. Eri kohtaukset voi nivoa yhteen käyttämällä samojen sävyjen hienoisia variaatioita. (Beiman 2007, 228.) Erilaisia siirtymiä tunnelmasta toiseen voidaan myös saavuttaa muuttamalla vähitellen kuvan sävytystä saman kohtauksen aikana.

Tutkiessamme useimpia varttuneemmalle katsojalle tarkoitettuja animaatioita, huomasimme että niiden väripaletti on yleensä varsin tumma, murretun sävyinen ja hillitty. Maanläheiset sävyt luovat arvokkaampaa tunnelmaa ja ne yhdistetään monesti realistisempaan kuvaukseen. Emme kuitenkaan halunneet oman maailmamme olevan väriykseltään samanlaista harmaanruskeaa hiekan ja särkyneen betonin sävyä kuin useat muut post-apokalyptisen maailman kuvaukset, vaan käyttää tätä ankeutta lähinnä pohjana, josta värikylläisemmät hahmot nousisivat eläväisinä esiin. Lisäksi aiomme käyttää värillisiä valaistuksia ja sävytystä, jotta lopputulos olisi mahdollisimman herkullinen.

8.4 Taustasuunnittelu

Lavastus on oleellinen osa mitä tahansa elokuvallista teosta, mutta varsinkin mykkäanimaatiossa jokaisen esineen ja muun objektin tehtävä on auttaa kertomaan tarinaa maailmasta, esineestä itsestään ja sen omistajasta.

Taustat toteutamme hieman samanhenkisesti kuin Bellevillen kolmosissa (kuva 88). Toinen meitä taustojen toteutustyyllillään inspiroinut teos oli Ben Hibonin *Code Hunters* (kuva 89). Tyyliltään se on hyvin erilainen kuin Belleville, paljon supersankari- ja mangamaisempi sekä kerrontatavaltaan että visuaaliselta tyyliltään, mutta sen mielenkiintoisinta antia onkin sen teksturointi. Kyseessä on 3D-lyhytelokuva, jonka tekstuurit on rouheasti käsin piirretty. Tämä antaa sille tyypillistä 3D-animaatiota orgaanisemman ulkoasun.



Kuva 88: ruutukaappaus, *Les Triplettes De Belleville*



Kuva 89: ruutukaappaus, *Code Hunters*

8.4.1 Taustasuunnittelun vaiheet

Taustojen tyyli muuttui alun maalauksellisesta linjasta pikku hiljaa ääriviivalliseen tyyliin. Kun jossain vaiheessa koko yleistyylimme oli cartoonmainen, myös taustat mukailivat tätä linjaa. Tästä siirryimme edelleen maalauksellisempaan suuntaan.



Kuva 90: Ginny leipomassa



Kuva 91: Rooster rantakalliolla silmäilemässä Cherry-taloa

Kun päätimme siirtyä piirrokselliseen toteutukseen, taustoistakin halusimme enemmän viivaan perustuvat. Myös varjostus olisi viitteellisempi.



Kuva 92: taustakokeilua keittiön kaapeista

Jalostimme tätä tyyliä yhdistämällä jälleen maalauksellisempaa tyyliä varjostuksissa. Tämä korostaisi hahmoja, joiden varjostus on suoralinjaisempi, erottaen ne selkeämmin taustoista.



Kuva 93: Ginnyn hempeä huomen



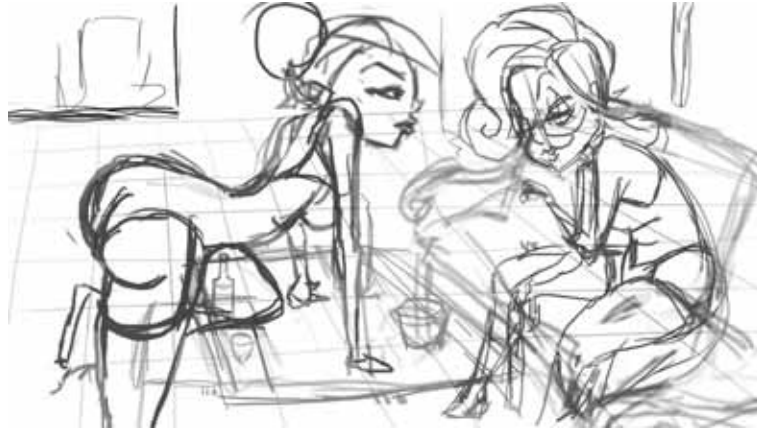
Kuva 94: Ginnyn synttärikestit

Luonnosmaiset ääriviivat yhdistettynä maalauksellisiin väripintoihin ja tekstuureihin luovat elävän ja korroosioituneen yleisilmeen. Kun tähän yhdistetään eri tasoilla olevat sumu- ja partikkeliefektit kuten pöly, saadaan luotua lisää tilan tuntua ja kaavailemamme tunnelmallinen, omaleimainen visuaalinen maailma.

Lisää vanhan ajan tuntua saisimme kuvaan pyöristämällä sen rajauksen kulmista ja hienoisen roska- ja naarmufiltteröinnin käytöllä.

8.5 Esimerkki Frame

Tässä osuudessa käymme läpi työvaiheet yhden kuvakokonaisuuden muodostumisessa.



Kuva 95: Raakalayout kuvasta



Kuva 96: värisuunnitelma layoutin pohjalta



Kuva 97: valo- ja varjosuunnitelma



Kuva 97: Hahmojen clean-up



Kuva 98: Hahmojen värit



Kuva 99: hahmojen varjolayer



Kuva 100: taustan ääriveriivat



Kuva 101: Photoshopissa väritetty tausta.



Kuva 102: After Effectsissä yhdistetyt elementit.



Kuva103: Lopullinen kompositoitu kuva.

9 Prosessin yhteenveto ja analyysi

9.1 Projektin eteneminen ja ongelmat

Ongelmia esiintyi juuri siellä, missä osasimme niitä odottaakin. Vaikka teimme moneen otteeseen suunnitelmat siitä, miten etenisimme seuraavaksi ja aikataulutimme kaikki nämä tehtävät, emme kuitenkaan pysyneet asettamissamme raameissa kovinkaan hyvin. Alkuperäinen aikomuksemme oli saada ennakkosuunnittelu valmiiksi vuoden 2009 loppuun mennessä. Emme kuitenkaan osanneet arvioida oikein projektin laajuutta ja aikaa, joka suunnitteluun vaaditaan. Jos olisimme päässeet suoraan toteutusvaiheeseen esimerkiksi valmiin käsikirjoituksen pohjalta, meillä ei luultavasti olisi ollut vastaavia aikataulullisia ongelmia. Suunnitteluprosessi kuitenkin on haasteellinen, sillä hyvät ideat eivät synny liukuhihnalta. Vaikka meillä olikin ajatuksena painottaa toteutus enemmän animointiin ja taitojemme näyttämiseen, emme kuitenkaan pystyneet tyytymään sellaisen jakson toteuttamiseen, jonka käsikirjoitukseen emme olleet tyytyväisiä. Perfektionismista muodostui merkittävä este etenemisellemme. Eräs lähtökohdistamme kuitenkin oli tehdä sellainen animaatio jota *itse* haluaisimme katsoa. Emme olleet vähään tyytyväinen yleisö.

Ryhmätyöskentelymme toimi erinomaisesti. Varsinkin ideointiprosessissa monesta eri näkökulmasta oli etua. Vaikka meillä oli hyvin erilaisia näkemyksiä siitä, minkälaisia tarinallisia elementtejä kerronnassa tulisi painottaa, onnistuimme sovittamaan niistä yhteen kokonaisuuksia, jotka olivat enemmän kuin erillisten ideoidensa summa. Jos käsikirjoitus ja ideointi olisi langetettu vain yhden henkilön tehtäväksi, emme olisi luultavasti saaneet irti yhtä herkullisia kokonaisuuksia kuin syntyi yhdistäessämme jokaisen panoksen parhaat puolet. Ryhmätyöskentelyssä ideoista ei ollut pulaa, ja olisi varmasti ollut helpompaa, jos meillä olisi ollut jonkinlaiset valmiit raamit. Suurin osa suunnittelusta menikin niiden rakentamiseen. Demokraattinen ryhmätyöskentely oli antoisaa ja toimi yllättävän hedelmällisesti, mutta samalla se on hyvin hidas tapa edetä, jos työskentelyolosuhteet eivät ole sille otolliset. Yksi ongelmistamme oli, ettemme päässeet kokoontumaan välttämättä edes kerran viikossa Kiiran asuessa eri paikkakunnalla kuin muu työryhmä. Koska kukaan ei voinut yksin päättää asioista, vaan tarvitsimme jonkinnäköisen konsensuksen, kaikki päätökset venyivät ja päädyimme polkemaan paikoillamme. Koetimme ratkaista tätä jakamalla tehtäviä työryhmän

kesken, mutta lisähankaluuksia tuottivat jokaisen jäsenen kiireet työelämässä. Pitkän työpäivän jälkeen oli vaikea irrottaa aikaa luovalle työskentelylle, varsinkin kun työpäivä oli usein jatkunut pikkutunneille saakka. Jaetuille tehtäville asetetut aikarajat väistämättä venyivät ja välillä työt jäivät tekemättä. Tulos olisi varmasti ollut erilainen, jos meille olisi ollut mahdollista työskennellä yhdessä päivittäin.

Kiiran Anima Boutiquella saaman kokemuksen mukaan uusien, originaalien animaationsarjojen kehitysprosessissa törmätään työelämässäkin aivan samanlaisiin ongelmiin aikataulutuksen suhteen. Suunnitelmat menevät uusiksi konseptin kehittyessä ja muuttuessa ajan myötä, kun tuote pyritään hiomaan mahdollisimman täydelliseksi ennen kuin sitä lähdetään markkinoimaan. Tilanne on erilainen kuin tilausta vastaan toteutettavassa tuotteessa, joka tehdään valmiiksi määritelyihin raameihin.

9.2 Ammatillinen merkitys

Prosessin aikana olemme saaneet ymmärrystä siitä, mitä käytännössä sisältyy suuremman sarjakokonaisuuden suunnitteluun. Kantapään kautta olemme oppineet, että käytännön työ on paljon helpompi aikatauluttaa kuin luova suunnitteluprosessi, joka väistämättä elää ja muuttuu. Opinnäytetyön kannalta ryhmämuotoinen työskentely ei ollut helpoin toteutustapa, mutta valintamme oli hyödyllinen, sillä muiden sen tuomien etujen lisäksi se harjoitti meitä työelämän tärkeään ryhmätyöskentelyn hallintaan ja työtehtävien delegointiin tarvittaessa.

Animaation suunnitteluun ja toteutukseen liittyvä osaamisemme on kypsynyt, ja keräämämme tietoresurssit hahmosuunnittelusta ja kuvasuunnittelusta ovat käyttökelpoisia muissakin konteksteissa, esimerkiksi kuvittamisessa ja pelisuunnittelussa. Käsikirjoitusta kehittäessämme olemme myös oppineet havaitsemaan kerronnassa toimivia ja toimimattomia rakenteita. Tämä auttaa tarkastelemaan omia ja muiden tuotoksia uusin, analyttisin silmin, joka vuorostaan kehittää omaa ilmaisukykyämme. Oman työskentelyn ja muiden tuotoksiin tutustumisen kautta olemme saaneet lisää varmuutta ja realistisemmän kuvan omista taidoistamme ja valmiuksistamme. Eri tyyliin ja tekniikoihin perehtymisen myötä olemme kehittäneet ammatillista yleissivistystämme ja ilmaisuamme. Meillä on nyt valmiuksia soveltaa oppimiamme tietoja ja taitoja eri laajuisten ja tyylisten kokonaisuuksien toteutuksessa.

9.3 Sarjan tulevaisuus

Olemme tehneet paljon töitä synnyttäessämme Cherry Pies-maailman, emmekä halua tämän uurastuksen valuvan hukkaan. Aiomme jatkaa konseptin kehittämistä edelleen ja toteuttaa ainakin pilottijakson, vaikkei se kirjallisen työn palautukseen mennessä vielä valitettavasti ollutkaan ajankohtaista. Valmista tuotosta aiomme mahdollisuuksien mukaan saada nähtäville alan festivaaleille ja muihin tapahtumiin. Tarjoutuupa meille sitten mahdollisuus tässä vaiheessa hyödyntää konseptiamme rahallisesti tai ei, joka tapauksessa hyvin toteutettuna animaatiomme on erinomaista portfoliomateriaalia. Se saattaa herättää mielenkiintoa tulevissa asiakkaissa ja siten avata uusia työmahdollisuuksia. Kiinnostusta sarjaamme kohtaan on osoitettu muun muassa burleskipiireissä, ja esitysmahdollisuutta Dr. Sketchy-tapahtuman yhteydessä on ehdotettu.

Vaikkei projektistamme rahallisesti kouriintuntuvaa hyötyä lopulta olisikaan, sen suurin anti oli joka tapauksessa mahdollisuus olla mukana toteuttamassa juuri sellaista työtä kuin itse halusimme. Olemme päässeet syventämään osaamistamme ja tietojamme meitä kiinnostavasta visuaalisen kulttuurin osa-alueesta ja tutustumaan animaatiosarjan kehitys- ja työprosessiin. Lähtökohtaisesti emme olleet ajatelleet olevamme tekemässä animaatiosarjaa, jonka voisi tuotteistaa ja myydä hyvin, mutta yllättäen luottamus konseptimme myyntimahdollisuuksiin on kasvanut projektin edetessä. Trendejä kartoittamatta satuimme valitsemaan aiheen, jonka suosio näyttää olevan huimassa kasvussa (jos Sedu Koskinenkin perustaa burleskiteemaisen ravintolan, sen on oltava trendikästä!). Lisäksi kohdeyleisön koristautumishalu avaa mahdollisuuksia oheistuotteiden myynnille: Cherry Pies-figuureita, tarroja, rintaneuloja, laukkuja, tasseleita...

Sarjamme menestys on tässä vaiheessa kiinni vain mahdollisuuksistamme toteuttaa se loppuun ja markkinoida sitä eteenpäin.

Lähteet

Beiman, Nancy. 2007.

Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts.
1. painos. Burlington MA: Focal Press.

Webster, Chris. 2005.

Animation: The Mechanics of Motion.
1. painos. Burlington MA: Focal Press.

Besen, Ellen. 2008.

Animation Unleashed: 100 Principles Every Animator, Comic Book Writer, Filmmaker, Video Artist and Game Developer Should Know.
1. painos. Canada: Michael Wiese Productions.

Wells, Paul. 2006.

The Fundamentals of Animation.
1. painos. Switzerland: Ava Publishing.

Hooks, Ed. 2000.

Acting for Animators.
1. painos. Portsmouth NH: Heinemann.

Maestri, George. 1999.

Digital character animation 2: Volume I: Essential techniques.
1. painos. USA: New Riders Publishing.

Richard Williams. 2002

Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators
1. painos. USA: Faber & Faber

Verkkomateriaali

Wikipedia.

Burleski

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Burleski>
(Luettu 5.12.2009)

Cyberpunk Derivates

http://en.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk_derivatives
(Luettu 16.4.2009)

Steampunk

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Burleski>
(Luettu 16.4.2010)

Outo Laakso

http://fi.wikipedia.org/wiki/Outo_laakso
(Luettu 20.3.2010)

Kujala, Elina. 2009.

Burleski ylistää naiseutta

<http://plaza.fi/ellit/muoti-ja-kauneus/muoti/burleski-ylistaa-naiseutta>
(Luettu 5.12.2009)

Vanishing Tattoo**Cherry tattoo symbolism**

http://www.vanishingtattoo.com/tattoos_designs_symbols_cherry.htm

(Luettu 9.5.2010)

Rank My Tattoo**Cherry Tattoos**

<http://www.rankmytattoos.com/tattoos/nature-flower-tattoos/cherry-tattoos/>

(Luettu 9.5.2010)

Animation Meat**Hanna-Barbera Layout Notes.**

http://www.animationmeat.com/pdf/televisionanimation/HB_LayoutNotes.pdf

(Luettu 6.12.2009)

Animation World Network.**Animation Layout: Getting Perspective**

<http://www.awn.com/articles/anilayout/animation-layout-gettingperspective/page/1%2C1>

(Luettu 7.12.2009)

Frames Per Second Magazine**Brad Bird and The First Annual Tex Avery Animation Award**

<http://www.fpsmagazine.com/blog/2005/11/brad-bird-and-first-annual-tex-avery.php>

(Luettu 20.3.2010)

Kuvalähteet:***Kuva 1: Beowulf***

http://img.dailymail.co.uk/i/pix/2007/07_02/beowulf2SCPE2507_468x322.jpg

(Luettu 12.4.2010)

Kuva 2: Kössi Kenguru

http://kossi.homanen.com/kuvat/galleria/isot/kossi_satujenmaailmassa.jpg

(Luettu 12.4.2010)

Kuva 3: Madame Tutli-Putli

<http://www.madametutliputli.com/putligallery.html>

(Luettu 21.3.2010)

Kuva 4: Hand Drawn Animation Equipment

<http://animation-studio-stuff.blogspot.com/2009/05/purchasing-animation-disc.html>

(Luettu 21.3.2010)

Kuva 5: Wacom Cintiq 21UX

<http://www.wacom.com/>

(Luettu 21.3.2010)

Kuva 8: Arthur de Pins

<http://www.arthurdepins.com/>

(Luettu 16.3.2010)

Kuva 9: Steffi Schütze

<http://www.nusillu.com/>

(Luettu 18.3.2010)

Kuva 10: Bellevillen kolmoset

<http://www.offoffoff.com/film/2003/tripletsofbelleville.php>

(Luettu: 5.12.2009)

Kuva 11: The Pearce Sisters

<http://www.youtube.com/watch?v=Mqi5ol2TjKI>
(Luettu: 16.3.2010)

Kuva 12: Dodudindon

http://www.youtube.com/watch?v=SzmM7g_TffQ&feature=related
(Luettu: 16.3.2010)

Kuva 16: Näyttelijäinspiraatiot

Marlene Dietrich: <http://i38.photobucket.com/albums/e115/Photographic3000/Marlene%20Dietrich/MarleneDietrich14.gif>
Louis Brooks: http://eutund.files.wordpress.com/2009/04/garconne_louise_brooks31.jpg
Haley Mills: http://content.answers.com/main/content/img/amg/pop_artists/DRP100/P193/P19339X7POR.jpg
(Luettu 18.3.2010)

Kuva 17: Betty Boop

http://www.youtube.com/watch?v=_q2T_9UCTiI
(Luettu 17.3.2010)

Kuva 18: Cinderella

http://www.youtube.com/watch?v=Df5H_dCgqBg
(Luettu 19.3.2010)

Kuva 19: Jessica Rabbit

<http://www.thecartoonpictures.com/data/media/196/jessica-rabbit.png>
(Luettu 17.3.2010)

Kuva 37: Turisteja hiekkamyrskyssä Tiananmenin aukiolla

Liu jin / AFP / Helsingin sanomat

<http://www.hs.fi/ulkomaat/artikkeli/Hiekkamyrsky+muutti+Pekingin+keltaiseksi/1135254836259>
(Luettu 20.3.2010)

Kuva 38: Quintin Lake Photography - Hotel Polissia Terrace, Pripyat.

http://quintinlake.files.wordpress.com/2009/02/pripyat_ql-04.jpg
(Luettu 16.4.2010)

Kuva 39: Steampunk-tyyliin muokattu tietokone.

<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/62/Steamtop.jpg>
(Luettu 16.4.2010)

Kuva 40: Seattle Space Needle

<http://360digest.com/wp-content/uploads/SpaceNeedle.jpg>
(Luettu 8.5.2010)

Kuva 41: The Vault of the Future

http://images4.wikia.nocookie.net/__cb20080907125332/fallout/images/0/05/Votf.jpg
(Luettu 16.4.2010)

Kuva 44: Jean Moinon – Spirit of Paris.

http://www.chine-informations.com/actualite/chine-casting-urgent-pour-le-telefilm-de-arte-le-monde-de-belleville_11809.html
(Luettu 29.1.2010)

Kuva 45: Amnesty International Blames Israel for Breaking Truce With Hamas

<http://ubsjp.blogspot.com/2009/05/amnesty-international-blames-israel-for.html>
(Luettu 15.3.2010)

Extreme Rich & Poor Divides / Paraisópolis favela & Morumbi

<http://blog.groundswellcollective.com/2007/10/02/extreme-richpoor-divides/>
(Luettu 12.8.2008)

Kuva 46: Hotel Alicja.

<http://www.brainbox.ro/wordpress/?p=734>
(Luettu 29.1.2010)

Kuva 47: Plastic Bag – Tricorn.

http://www.plasticbag.org/images/extra/tricorn_image.jpg
(Luettu 18.2.2010)

Kuva 48: Colored Streamline soviet power Substation.

http://dieselpunks.blogspot.com/2009_05_01_archive.html
(Luettu 16.2.2010)

Kuva 49: Экраноплан "Лунь" проект 903

<http://igor113.livejournal.com/51213.html>
(Luettu 19.3.2010)

Kuva 50: English Russia – Kursk

http://englishrussia.com/images/kursk_submarine/1.jpg
(Luettu 16.4.2010)

Kuva 55: Tom Hines

<http://oftenenamorado.wordpress.com/2009/05/08/tom-hines/>
(Luettu 29.1.2010)

Kuva 56: Addams Family House

http://www.scifiupdates.com/home/images/stories/TV/Addams_Family/House_002.jpg
(Luettu 20.3.2010)

Kuva 58: Illinois Windmills – Fabyan Windmill

<http://img.photobucket.com/albums/v320/BigTomEH/FABYAN029.jpg>
(Luettu 9.2.2010)

Kuva 59: Doing It Wrong

http://www.doingitwrong.com/wrong/2939_pic16944.jpg
(Luettu 29.1.2010)

Kuva 62: Pyrats

<http://drawn.ca/wordpress/wp-content/images/pyrats.jpg>
(Luettu 26.3.2010)

***Kuva 66: Timmy's Lessons in Nature
Simon 2003, 256.***

(kts. kirjallisuuslähteet)

***Kuva 67: Wacky Wilie
Scott 2002, 171.***

(kts. kirjallisuuslähteet)

Kuva 69: Princess and The Frog

<http://www.michaelspornanimation.com/splog/wp-content/T/frogprincess.jpg>
(Luettu: 15.5.2010)

Kuva 70: Fanpop - Cartoon Network

<http://www.fanpop.com/spots/cartoon-network/images/76910/title/group-cartoons>
(Luettu 23.3.2010)

Kuva 71: Pink Panther Classic Cartoon Collection

<http://dvdmedia.ign.com/dvd/image/article/683/683832/the-pink-panther-classic-cartoon-collection--20060126042734513.jpg>
(Luettu: 12.4.2010)

Kuva 72: Ren & Stimpy

http://johnkstuff.blogspot.com/uploaded_images/press_exclusive_17-1-799165.jpg
(luettu 13.4.2010)

Kuva 73: This Ugly Yet Beautiful World

<http://img267.imageshack.us/img267/23/tuybwas0.jpg>
(Luettu 23.3.2010)

Kuva 74: Batman : The Animated Series

http://3.bp.blogspot.com/_J9PIRvGGXS8/Sw8qceGQIOI/AAAAAAAAACa8/DA2WWZRz1Rw/s1600/batman-3.jpg
(Luettu: 12.4.2010)

Kuva 75: Æon Flux

<http://www.cyberpunkreview.com/images/aeonflux-cartoon15.jpg>
(Luettu: 24.2.2010)

Kuva 76-77: Milo Manara

http://www.paninicomics.co.uk/minisites/News/071026/manara_girl.jpg
http://comicsandoimage.files.wordpress.com/2009/05/manara_img_4.jpg
(Luettu 13.4.2010)

Kuva 84: Alphonse Mucha –1896 - Kesä

<http://www.abcgallery.com/M/mucha/mucha20.html>
(Luettu: 23.3.2010)

Kuva 85: En Agosto

Ruutukaappaukset trailerista <http://www.dia-fragma.com/enagosto.htm>
Traileri <http://www.oruga.com.co/>
(Luettu 17.1.2010)

Kuva 86:

Beiman 2007, 104.
(kts. kirjallisuuslähteet.)

Kuva 87: Stephen Bliss - Grand Theft Auto : San Andreas – Cesar Vialpando

<http://www.gtasanandreas.net/artwork/index.php?&st=15>
<http://www.stephenbliss.com/>
(Luettu:23.3.2010)

Kuva 88: Triplettes De Belleville

(Ruutukaappaus elokuvasta)

Kuva 89: Codehunters

<http://codehunters.tv/>
(Ruutukaappaus) (Luettu: 12.4.2010)